ПРАЗДНИК В ШКОЛЕ

Серия

Делу — время, потехе — час

Игры
Викторины
Конкурсы
Сценарии

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

В книге представлены современные развивающие игры, познавательные викторины, занимательные конкурсы и сценарии отдельных спектаклей. Издание адресовано детям младшего, среднего и старшего школьного возраста, а также педагогам и родителям.

-
- Подвижные игры
- КОГДА ВСЕМ ВЕСЕЛО
- Я ПО КОРОБУ СКРЕБЕН
- ВЫШЕ НОС
- Подвижные игры 2
- ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ
- ВСТРЕЧИ В ЛЕСУ
- “ЧУДО-ЛИСТЬЯ”
- РОЛЕВАЯ ИГРА “ПОЧЕМУ МЫ В КРАСНОЙ КНИГЕ?”
- Подвижные игры 3
- Спокойные игры
- ЗАОЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ
- Игры-аттракционы
- Викторины
- ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА
- ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА “ЧТО? ГДЕ? КОГДА?”
- ИХТИОЛОГИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА
- ВИКТОРИНА “ПОЧЕМУ?”
- ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА
- Словесные задачи
- На арене — цирк
- Делу — время, потехе — час
- Игровые экологические программы
-

Делу - время, *потехе - час*
Игры
Викторины

Конкурсы
Сценарии

Минск
“Красико-Принт”
2000

УДК 379.82
ББК 74.200.58
Д 29

Серия “Праздник в школе” основана в 1998 году
Редактор-составитель Л. И. Жук

Д 29 Делу - время, потехе - час. / Ред.-сост. Л.И. Жук.
— Мн.: Изд. ООО “Красико-Принт”, 2000. — 128 с. — (Праздник в школе.)
ISBN 985-6261-61-9.

В книге представлены современные развивающие игры, познавательные викторины, занимательные конкурсы и сценарии отдельных спектаклей.

Издание адресовано детям младшего, среднего и старшего школьного возраста, а также педагогам и родителям.

УДК 379.82
ББК 74.200.58

ISBN 985-6261-61-9
© ИООО ”Красико Принт”, 2000

Самый распространенный вид культурного отдыха — игры. В ходе их человек совершает разнообразные умственные и физические операции, при которых снимается усталость, происходит эмоциональная разрядка, восстанавливаются определенные психические качества, приобретаются новые знания и умения. Практически во всех играх содержится элемент соревнования, борьбы за личное или командное первенство. Побеждает тот, кто лучше других сможет проявить ловкость, силу, сообразительность, эрудицию. Правильно организованные игры способствуют творческому развитию личности.

Игры можно разделить на несколько групп: подвижные, спокойные, игры-аттракционы, викторины, словесные задачи, загадки.

Подвижные игры связаны с маршировкой, танцевальным шагом, движением, бегом.

Спокойные игры, викторины, словесные задачи рассчитаны на сообразительность, находчивость, умение быстро реагировать на задание.

Игры-аттракционы проходят как соревнования в ловкости.

Подвижные игры

Казачок. В игре участвуют две команды по 6 человек, которые выстраиваются в линию друг за другом. Перед каждой командой на расстоянии 7—9 метров на стул кладут шапки и цветные кушаки (пояса). По сигналу ведущего первые номера одной и другой команды танцевальным шагом двигаются каждый к своему столу. Надевают шапки, повязывают кушаки и, пританцовывая, обходят дважды свой стул. Быстро и аккуратно снимают шапки и кушаки, кладут их на стул и, пританцовывая, возвращаются на свои места. То же самое повторяют и остальные участники. Та команда, которая выполнит задание наиболее точно и красиво, — побеждает.

Картошка. В игре участвуют 10—16 человек. Они делятся на две группы, затем строятся в колонны по одному. Колонны находятся на расстоянии 4 шагов друг от друга. В 10 шагах впереди каждой группы устанавливается стул, на котором лежат три бутафорские картофелины, изготовленные из папье-маше, косынка и передник с белорусским орнаментом. Каждая картофелина имеет необычные размеры: ее диаметр достигает 10 см. По сигналу ведущего игроки, стоящие впереди колонны, должны добежать танцевальным шагом до стула, повязать косынку, надеть передник, положить в него картофелину, протанцевать вокруг стула под музыку польки-бульбы три раза, картофелину положить на стул, вернуться к группе, быстро передать косынку и передник впереди стоящему товарищу, а самому стать позади своей команды. Такое действие повторяют все участники игры. Победительницей становится группа, игроки которой быстрее выполнят задание. Вся игра проходит под музыку белорусского народного танца “Бульба”.

Веночек. Ведущий приглашает всех в общий круг. Взявшись за руки, участники игры под музыку двигаются по ходу часовой стрелки. Культорганизатор с помощником, подняв вверх веночек, образуют проход, двигаясь навстречу участникам игры. Под музыку играющие проходят в “воротца”. Как только мелодия прекращается, они надевают веночек играющему, оказавшемуся в это время в “воротцах”. Ему и поручается штрафное задание: спеть, сплясать, прочесть стихи и т. д. Победителя определяют сами зрители.

Сторож, волки и баран. На табуретку или стул кладут

меховую шапку. Один из играющих, который выполняет роль сторожа, охраняет барана (шапку), а четверо других участников (волки) пытаются утащить его.

Волк, который унесет барана, становится сторожем, но если сторож запятнает волка — то волк выбывает из игры. Сторож побеждает только тогда, когда всех волков выведет из игры.

Невесомбол. Две команды с равным числом участников выстраиваются на линии старта. Против каждой команды в 8—10 метрах — стул. Игрокам, стоящим первыми (капитанам), вручаются надувные шары. По сигналу ведущего капитаны гонят правой рукой шар по воздуху в направлении стула, огибая его, и, вернувшись к своей команде, передают шар следующему игроку. Побеждает та команда, которая быстрее закончит соревнование.

Халат на двоих. В основу игры положена старинная туркменская легенда о двух чабанах, охраняющих стадо баранов. Но поскольку у чабанов был лишь один халат, то они никак не могли согреться. Выход был найден. Один из них вдел правую руку в правый рукав халата, второй — левую руку в левый рукав. Таким образом, они смогли одновременно пользоваться халатом.

Ведущий предлагает двум участникам игры надеть халат так, как это сделали пастухи в легенде. Но ведь “чабанам” надо еще и охранять своих баранов — надувные резиновые “отары” (по 2—3 штуки), находящиеся по обе стороны от игроков на расстоянии 2—3 метров. По сигналу ведущего: “Волки!” каждый участник старается подтянуть свою “отару” к себе, не вылезая из халата. Побеждает тот, кому удастся выполнить задание раньше.

Достать платок. На высоте примерно трех метров растянут шнур с укрепленным в центре кольцом. Через кольцо продет шнур, один конец которого свисает. На него подвешивается платок, причем другой конец шнура держит стоящий в стороне ведущий. В игре участвуют только мужчины. Задача — как можно выше подпрыгнуть и сорвать платок. Сумевший это сделать считается победителем.

Колесо. На полу или на земле чертится круг диаметром 3 метра. Вокруг него, взявшись за руки, идут под музыку участники игры. По сигналу ведущего каждый старается увлечь своих соседей в круг. Тот, кто наступит на черту круга, выбывает из игры, а кто нет — считается победителем.

Слуцкие пояса. Массовик приглашает поочередно по два

человека к себе. По его сигналу под музыку белорусской польки играющие танцевальным шагом должны быстро завернуться в самотканый пояс до его середины и развернуться (длина пояса 6—8 м). Кто быстрее и артистичнее это сделает — побеждает.

Скакалка. Массовик и его помощник вращают пояс как скакалку, а играющие подходят по одному и перепрыгивают. Победа достается тому, кто больше сделает прыжков через пояс, не задев его.

Хоккей. Игроки делятся на две команды. Каждая из них выстраивается в шеренгу напротив кеглей. Головным обеих команд вручаются клюшки и шайбы. Участники игры поочередно должны провести шайбу между кеглями и возвратиться на прежнее место. Упавшую кеглю играющий обязан поставить сам и только после этого продолжить движение. Выигрывает та команда, которая быстрее выполнит задачу.

Комический волейбол. Для этой игры натягивается сетка (пояс или лента). Команды играют не мячом, а воздушным шаром. Перебрасывая шар через сетку, игроки следят за тем, чтобы он не упал на пол. Проигрывает команда, уронившая шар на пол 3 раза.

Петух. На полу чертят круг диаметром полтора метра. В круг входят двое участников. Они надевают на головы шапки, встают на одну ногу, руки скрещены на груди, локти прижаты к телу.

Прыгая на одной ноге, они стараются вытолкнуть плечами друг друга из круга, сбить шапку с головы или заставить опуститься на обе ноги. Тот, кто не сумел удержать равновесие, выходит из игры. В круг входит новая пара и снова выявляется победитель. В заключение соревнований победители встречаются между собой попарно (с выбыванием), и таким образом определяется первое место.

Платочки. Массовик приглашает две команды юношей по пять человек. Каждая команда выстраивается на расстоянии 8 шагов друг против друга.

Участники команд, стоящие первыми, садятся на стулья и по сигналу массовика: “Начали!” (под музыку) повязывают себе на голову платок, затем танцевальным шагом обходят стул соперника. Как только первые участники встанут со стульев, их место сразу же занимают вторые номера. Они также повязывают платочки, полученные от первых участников, обходят

танцевальным шагом стулья, отдают платки третьим и т. д.

Победительницей считается та команда, участники которой лучше справятся с заданием.

Юрочка. Ведущий расставляет на полу по кругу 5 кеглей и приглашает из присутствующих одного человека. Участник получает пять колец и под музыку “Юрочки”, прыгая на одной ноге, пытается набросить кольца на кегли, при этом он не должен нарушить ритма музыки и опрокинуть кеглю. Кто больше набросит колец — считается победителем. В случае, если два участника наберут одинаковое количество очков, между ними назначается дополнительное соревнование.

Грибники. Ведущий приглашает две группы играющих по 5—8 человек, которые выстраиваются в две параллельные линии. Перед участниками игры в 5—8 шагах стоят столики, на которых находятся игрушечные или бутафорские грибы.

По сигналу ведущего стоящие первыми в колоннах надевают на ноги калоши большого размера, раскрывают зонтики, берут в руки по одному детскому ведерку и бегут к столикам. Задача: положить гриб в ведерко и как можно быстрее вернуться к своей группе. Вторые номера выполняют то же самое. Таким образом вся команда по очереди добавляет по одному грибу в ведерко. Команда, собравшая грибы быстрее, считается победительницей.

Фонтан. Играющие становятся в общий круг (15—20 человек) и берутся за руки. В центре круга находится один из участников игры, которому ведущий подает надувные шары. Играющему внутри круга каждый раз добавляется под одному шару. Он должен подбивать шары вверх. Если хотя бы один шар опустится на пол, игрок внутри круга меняется, а на его место выходит новый. Таким образом, победителем становится тот, кто удержит в воздухе больше шаров.

Игра повторяется 10—15 раз. Причем стоящим в общем кругу нельзя разъединять руки и помогать подбивать шары.

Перетяни. Двое играющих, взявшись правыми руками за повязанные на них пояса, тянут друг друга в противоположные стороны, стараясь дотянуться левой рукой до кегли, которая стоит в трех метрах от каждого. Победителем считается тот, кто из трех попыток дважды дотянется до кегли.

Передай мяч через голову. Две команды играющих (по 5—10 человек в каждой) выстраиваются в шеренги параллельно одна за

другой на расстоянии 3—5 м. По сигналу массовика они передают друг другу через голову мяч. Последний, получив мяч, становится в шеренгу первым и снова передает его.

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не окажутся в первоначальном построении.

Команда, выполнившая задание быстрее, считается победившей.

Перебрасывание мяча. Играющие выстраиваются в две шеренги (по 8—10 человек в каждой) на расстоянии 3—5 м. Перед шеренгами в двух метрах лицом к командам становятся их капитаны. По сигналу ведущего они бросают мяч впереди стоящему игроку, а тот назад капитану, при этом перебегая и становясь на левый фланг, то есть последним. Капитан бросает мяч второму, затем третьему игроку и т. д. Команда, быстрее занявшая первоначальное положение, становится победителем.

Конкурс танцев. Из цветной бумаги или тесьмы заготавливают небольшие ленточки. Эти ленточки должны быть трех цветов, например зеленых —30—40, желтых — 10—12, красных (больших) — 2—4. Каждая ленточка должна иметь булавку для прикалывания к одежде.

Лучшее время для конкурса — середина танцевальной части программы.

Для руководства конкурсом нужно выбрать трех членов жюри, заранее ознакомив их с порядком его проведения.

Объявляется название танца. Играет музыка. Для участия в танце приглашаются все желающие. Никакой предварительной записи не производится. Члены жюри выходят на середину зала, в руках у них зеленые ленточки. Они их раздают парам, которые танцуют лучше других (по две ленточки на каждую пару). Когда судьи раздали все ленточки, музыка прекращается; за этим следит руководитель танцев. Он же объявляет о начале второго тура конкурса. Теперь танцуют только те, кто имел зеленые ленточки, то есть пятнадцать—двадцать пар. Во время второго тура судьи выбирают лучшие пары и прикалывают им желтые ленточки. Как только судьи раздали желтые ленточки, музыка прекращается и руководитель объявляет о том, что начинается третий, заключительный тур конкурса. Снова играет музыка. Теперь танцуют только те пары, которые имеют желтые ленточки (пять— шесть пар). Среди них судьи выбирают одну или две лучшие пары — они и являются победителями конкурса. Им прикалывают большие красные банты или выдают призы.

Семеро одного не ждут. Для игры требуется круглый стол и семь гимнастических булав (или кеглей). Игра проводится под музыку.

Руководитель приглашает на сцену 8 человек и предлагает им стать вокруг стола, на котором установлены семь булав.

— Вас, вероятно, удивляет, — обращается он к зрителям, — почему вызваны на сцену восемь человек, в то время как булав семь. Никакой ошибки здесь нет.

Все восемь человек под музыку движутся вокруг стола. Когда подается команда “Обратно” — они должны повернуться в обратную сторону. Когда подается команда сделать какое-нибудь движение, например хлопнуть в ладоши, все игроки выполняют эту команду. По команде: “Взяли!” каждый из них попытается схватить со стола булаву раньше, чем это сделает его сосед.

Участники маршируют вокруг стола, по команде выполняя различные движения. Иногда руководитель дает противоречивую команду, которая смогла бы сбить играющих, например: “Взяться за руки” и т. д.

Наконец подана команда: “Взяли!”. Тот, кто не успевает взять булаву, выбывает из игры.

— Осталось семь игроков, — поясняет зрителям руководитель, — и булав тоже семь. Одну булаву убираем (убирает одну булаву). Семь игроков и шесть булав. Начали!

Руководитель продолжает игру, убавляя каждый раз количество игроков и булав до тех пор, пока с булавой не останется один игрок. Он и является победителем игры.

Захвати стул. Играющие сидят на стульях, расставленных по кругу. По сигналу ведущего все встают и идут по кругу, не задевая руками за стулья. Во время ходьбы один стул убирается и внезапно подается второй сигнал — занять места. Все спешат сесть на какой-нибудь стул. Кому не хватает стула, тот выходит из игры. Так продолжается до тех пор, пока не останется два-три играющих — победители.

Вьюны. Играющие делятся на две или несколько равных по численности команд во главе с капитаном. Команды строятся в колонны по одному на одной линии в 3—5 м одна от другой.

По команде руководителя: “Марш!” капитаны команд делают на месте поворот на 360°. Затем их берут сзади за пояс “вторые номера” и вместе с капитаном тоже делают полный круг. Потом “вторых” за пояс берут “третьи” и делают круг все трое и т. д., причем очередной игрок присоединяется только тогда, когда предыдущие закончили полный поворот. Наконец, когда очередь

дойдет до последнего игрока в команде, он берет предыдущего за пояс, и вся команда делает поворот на 360°. Выигрывает команда, закончившая игру первой. Во время поворотов играющие не должны отрывать руки от пояса.

Прыгай ловко. Играющие стоят по кругу. В его середине место занимает ведущий. Он держит в руках веревку длиной, равной радиусу круга, с привязанным небольшим грузом (мешочек с песком). Описывая веревкой круг на высоте 20—30 см от земли, ведущий старается задеть за ноги стоящих в кругу. Играющие подпрыгивают, пропуская веревку под ногами. Кого веревка заденет, тот выбывает из игры. Оставшийся последним считается победителем.

Сквозь обруч. Для этой игры требуются два деревянных обруча по 40—45 сантиметров в диаметре.

Руководитель вызывает на сцену 10 человек (5 человек от одной стороны зала и 5 от другой) и предлагает им стать посередине сцены в один ряд лицом к зрителям. Расстояние между группами — 2 шага. Одному из игроков в каждой шеренге руководитель дает по обручу. После этого он объясняет зрителям содержание игры.

У каждой команды есть капитан. Вот они. (Указывает на игроков, держащих обручи). По сигналу каждый из капитанов надевает обруч на себя, опускает его вниз, а затем, освободившись от обруча, передает его соседнему игроку своей команды. Тот, получив обруч, выполняет то же самое: передает обруч третьему играющему и т. д. Последний в ряду, проскользнув в обруч, передает его по шеренге в обратном направлении. Игра длится до тех пор, пока обруч не окажется снова в руках у капитана команды. Последний, получив обруч, проскальзывает в него, а затем, подняв его вверх, восклицает: “Есть!”. Выигравшая команда получает одно очко.

Заняв место между двумя командами, руководитель начинает игру. Игра проводится несколько раз. Результаты объявляются после каждого тура. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

КОГДА ВСЕМ ВЕСЕЛО

Хорошая поговорка — “Делу — время, потехе — час”. И если у вас этот час появился, проведите его с пользой. А поможет вам в этом сценарий нашей игры по известной сказке “Репка”. Суть ее в следующем. Играет весь класс или группа. Раздаете заранее приготовленные кубики детям. Каждому по одному. У кубика шесть сторон. На них — по рисунку.

На 1-й — Дедушка с тросточкой.

На 2-й — Бабушка со спицами.

На 3-й — Внучка с бантиками.

На 4-й — лохматая Жучка.

На 5-й — усатая Кошка.

На 6-й — хвостатая Мышка.

Разыгрывается первая роль. Дети бросают кубики. У кого выпал рисунок с Дедушкой (а это может быть у двух, трех, четырех, пятерых и т. д.), тот участвует в дедушкином конкурсе. Победитель в дальнейшей игре участия не принимает, ждет финала. А все остальные вновь бросают кубики, разыгрывают следующую роль. На этот раз бабушкину. Счастливчики участвуют во втором конкурсе. Новый победитель присоединяется к Дедушке, ждет игры, а все остальные борются за роль Внучки. И так до конца отборочных конкурсов.

Число участников каждого из конкурсов непредсказуемо. Неизвестно, как упадут кубики. А если случается, что изображение выпало на одном кубике, то тогда и конкурс не нужен, — победитель определился сразу.

Наконец, все роли распределены и у вас появилась первая команда — бригада по уборке репы. Затем следует конкурс-викторина, и победители его составляют вторую команду, тоже из шести игроков. Это как бы сама “Репка”. Финал — старинная народная забава — перетягивание каната. Победят Дедка, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка да Мышка — вытащили репку, а победит команда “Репка” — значит, наши “огородники” не справились с корнеплодом. Уж такой рекордный урожай выдался".

Вот и вся игра. Так что прочитайте внимательно сценарий, приготовьте реквизит, и час потехи вам обеспечен.

* * *

Сегодня новая игра. А это значит, что вы заранее все

приготовили. Украсили комнату рисунками, шарами, игрушками. Сейчас зазвучит музыка, войдут дети, займут свои игровые места, и пора начинать. Начинает Ведущая.

Ведущая.

Помогать другим — дело очень важное. Здесь надо быть ловким, умелым и быстрым, потому что помощь всегда должна быть скорой. Простудился мальчик или девочка — на выручку спешит доктор. Выйдет из строя телевизор — торопится телемастер. Сломается на кухне кран —тут как тут слесарь. Никто не задерживается. А кто из вас отгадает название сказки, в которой скорую помощь сперва оказывает Бабушка, потом Внучка, потом Жучка, потом Кошка, а потом Мышка?

Кто-то.

"Репка".

Ведущая.

Молодцы! Сразу отгадали. Конечно, "Репка". Вот и поиграем. Для начала каждому из вас я вручаю кубик. Не простой, а игровой.

(Ведущий вынимает из. мешочка или коробки кубики и раздает их детям. Каждому по одному. Все участники игры сидят на стульях по периметру комнаты.)

Ведущая.

Внимательно посмотрите на него. Шесть сторон — шесть разных рисунков (см. вступление). Запомнили? Отлично. А сейчас послушайте правила. Сначала выбираем героев сказки. Игру начинают все. По моему сигналу вы подбрасываете кубики, и они падают на пол. А я — смотрю. У кого выпадет рисунок Дедушки с тросточкой — тот будет участвовать в нашем первом конкурсе. Итак, я считаю: раз, два, три!

(Все игроки бросают кубики. Ведущая определяет участников дальнейшей игры. Это те, у кого выпал рисунок Дедушки. Скажем, их трое.)

Ведущая.

Целых три "удачника": Таня, Ваня и Лена. И только один мальчик. Это хорошо. Девочка тоже может быть Дедушкой. Такие у нас правила.

(Обращаясь к трем игрокам). А сейчас внимание! Надо сказать, что Дедушка был настоящим огородником. Недаром у него выросла репка величиной с бочку. Он, наверное, все умел. И землю копать, и репку садить, и урожай охранять. Поэтому наш первый конкурс тоже огородный и называется "Пугало".

Представьте себе, что вам надо сторожить овощи, чтобы их воробьи да вороны не поклевали. Встаньте рядышком, руки в стороны. Каждый, как пугало. Вот вам старые шляпы на головы.

(Ведущий наряжает игроков).

А теперь слушайте. Я буду называть птиц. Если произнесу слово “Воробей” — машите руками (показывает), если “Ворона” — хлопайте в ладоши над головой (показывает). Прогоняйте воришек. Если скажу: “Синица, скворец, ласточка, снегирь”, — снимайте шляпу, чтобы поприветствовать гостей, так как эти птицы — первые помощники огороднику. Они вредных козявок поедают. Да смотрите, не перепутайте. Победит тот, кто окажется самым внимательным. Он и будет в нашей игре Дедушкой. Итак, начинаем. Сторожа, готовы? Готовы!

(Идет игра. Победитель— Лена. Аплодисменты лучшему огородному сторожу).

Ведущая.

Итак, Лена становится “Дедушкой”. И пока в нашей игре участия не принимает.

(Ведущая усаживает “Дедушку ” на заранее приготовленное место).

Ведущая.

А все остальные вновь взяли кубики в руки. Разыгрывается роль Бабушки. Я опять считаю до трех: раз, два, три!

(Дети бросают кубики. Ведущая определяет участников дальнейшей игры. Это те, у кого выпал рисунок Бабушки. Предположим, их четверо).

Ведущая.

В нашем втором конкурсе принимают участие четверо. И среди них один мальчик. Ничего страшного. Если девочка может быть Дедушкой, то почему бы мальчику не стать Бабушкой. Но вернемся к игре. Что ни говори, генерал — главный человек в армии. Командует он самолетами и танками. А носит мундир да фуражку. Продавец главный человек в магазине. “Командует” он весами и гирями, а носит белый халат да шапочку. А вот бабушка — главный человек в семье. “Командует” она плитой, холодильником, пылесосом да еще швейной машиной в придачу. А носит платок да фартук.

Уважаемые игроки, чтобы победить в этом конкурсе, надо быстрее всех повязать платок на два узла, вот так, как у Бабушки (показывает) и надеть фартук. С ним дело посложнее, так как тесемки сзади. И завязать их надо бантиком. Вот так (показывает). Прошу участников конкурса взять платки и фартуки.

(Ведущая вручает каждому игроку бабушкин наряд).

Ведущая.

Внимание! Приготовились! Начали! *(Звучит веселая музыка. Дети выполняют задание).*

Ведущая.

Самой быстрой и ловкой оказалась (например) Маша. Аплодисменты победителю. И в награду — сказочная роль. Я прошу нашу Бабушку сесть рядом с Дедушкой. А мы продолжаем игру. Вновь берем кубики. Стараемся, чтобы выпал рисунок Внучки. Считаю до трех: раз, два, три!

(Дети бросают кубики. Ведущая приглашает к участию в очередном конкурсе тех, у кого выпал рисунок Внучки. Следует еще раз напомнить, что по ходу игры нужный рисунок может не выпасть вообще. Тогда надо бросить кубики еще раз. А что делать ведущей, если необходимый рисунок будет только на одном кубике? Да ничего особенного. Просто отдать роль разыгрываемого персонажа счастливчику. А теперь вернемся к игре. Рисунок Внучки выпал, допустим, на двух кубиках, у Вали и Гали).

Ведущая.

В конкурсе Внучек принимают участие двое. А конкурс очень простой. В сказке Дедушка да Бабушка чай из самовара пьют. А самовар — не электрочайник. Чтоб вода закипела, сперва надо угольки в него положить, потом раздуть их докрасна. Тут-то Внучка и выручает. (Обращается к участника конкурса). Чтобы проверить как вы умеете дуть, мы и проведем конкурс ветродувов. Вот вам по воздушному шару. За полминуты их нужно надуть. У кого шарик окажется больше, тому и роль Внучки достанется. Наберите побольше воздуха, и начали! Игроки надувают щеки — и дело пошло. Ведущая следит за временем. Через 30 секунд она останавливает конкурс и определяет лучшего ветродува).

Ведущая.

Мы поздравляем с победой (например) Валю. Дедушка и Бабушка, принимайте Внучку! А все остальные продолжают игру. Вновь берем кубики. Разыгрываем, кому быть Жучкой. Как обычно, считаю до трех: раз, два, три!

(Все бросают кубики. Ведущая смотрит, у кого выпал рисунок с изображением Жучки. На этот раз повезло троим).

Ведущая.

В борьбу за право стать лохматой Жучкой вступают трое. Наш следующий конкурс называется “Собачий нюх”. Уважаемые игроки, как у вас со здоровьем? Не простужены ли носы? Нет? Отлично. Чтобы стать Жучкой, надо очень хорошо различать запахи. Как настоящая собака.

(Показывает маленькие мешочки с сухими травами). Здесь всякие сухие травки. Я вручаю каждому из вас по мешочку. *(Первому игроку).* В твоем — мята. *(Второму игроку).* В твоем — чебрец. *(Третьему игроку).* А в твоем — полынь. Как следует понюхайте и запомните запахи. *(Игроки старательно нюхают*

мешочки). А теперь я беру ваши травки и кладу их на стол. А на нем еще несколько мешочков. В них — ромашка, шалфей, укроп, петрушка и т. д. По моему сигналу вы подходите к столу и по запаху ищете тот, который только что нюхали. Глаза завязаны. Кто первым отыщет свою добычу, тот и победит, тот и Жучка. Внимание! Взяли след! Вперед!

(Игроки выполняют задание. Наконец, кто-то отыскивает свой мешок). Ведущая.

Аплодисменты победителю. Жучка — к Внучке, а мы — к игре. Прошу всех взять в руки кубики и приготовиться к броску. Выбираем Кошку: раз, два, три! *(На этот раз претендентами на роль Мурки оказались пятеро).*

Ведущая.

Вот это да! В новом конкурсе принимают участие пятеро. Это неплохо. Чем больше игроков, тем интереснее.

Не часто Кошке перепадает что-нибудь вкусненькое. Но иногда бывает. То Дедушка даст рыбий хвост, то Бабушка куриную косточку, то Внучка кусочек пирога. Кошка не зевает. Хвать свою добычу в зубы и бегом в укромное местечко, чтобы полакомиться всласть. Такие уж у нее привычки. А теперь внимание!

(Ведущая расставляет на столе пять тарелок с конфетами, по одной на игрока).

Ведущая.

Вот пять тарелок. На них — лакомство. По три конфеты в бумажках. По моей команде каждый из вас, как кошка, бежит к своей тарелке, берет конфету и несет ее в укромный уголок, на свой стул. Потом бежит за второй, потом за третьей. Победит тот, кто опередит всех. Условия понятны? Понятны! Тогда внимание! Начали!

(Музыка. Беготня. Крики болельщиков. И вот уже стало ясно, кто победит.)

Ведущая.

Мы поздравляем победителя! А участников этого конкурса ждет маленький приятный сюрприз. Они могут расправиться со своей сладкой добычей. Но только после игры. Берите эти конфеты. Вы их честно заработали. Победитель пусть отправляется к Дедушке, Бабушке, Внучке, Жучке, а мы продолжаем игру. Чтобы провести конкурс Мышек, надо бросить кубики. Взяли их в руки. Приготовились. Раз, два, три!

(Дети бросают кубики, а ведущая определяет, кто продолжит состязание. Изображение хвостатой Мышки выпало на четырех кубиках.)

Ведущая.

Четыре удачных броска и четыре участника нового конкурса продолжают игру. Вы, наверное, знаете, что Мышка — большая мастерица по части разбивания яиц. Про это даже сказка придумана. Снесла курочка яичко не простое, золотое. Дед его бил-бил, не разбил. Баба била-била, не разбила, а Мышка бежала, хвостиком махнула — и пожалуйста. Хоть яичницу жарь. Яйца у нас будут вот такими. *(Это теннисные шарики или маленькие резиновые мячи. Ведущая вручает шарики детям.)* По моему сигналу вы изо всех сил ударяете им об пол. У кого яйцо подпрыгнет выше всех, тот и окажется победителем. Внимание! Приготовились! Начали!

(Шарики после удара об пол подскакивают, и ведущая определяет победителя.)

Ведущая.

Самое прыгучее яйцо оказалось *(например)* у Светы. Поздравляем ее с победой! Наконец-то вся семейка в сборе. Дедушка, Бабушка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка. Только Репки пока нет. А репка у нас будет целая команда. Чтобы попасть в нее, надо хорошо своих друзей по огороду знать. Поэтому наш следующий конкурс называется “Хвостовая компания”. Называем овощи, у которых, как у репки, есть хвостик. Внимание! Начинаю я. Редька с хвостом? С хвостом. Кто продолжит?

Кто-то.

Морковка.

Ведущая.

Конечно. За первый ответ тебе присваивается звание капитана команды “Репка”. Но для игры нам необходимо еще пять знатоков хвостатых овощей. Конкурс продолжается.

Кто-то.

Редиска!

Ведущая.

Точно! Второй победитель. Еще!

Кто-то.

Свекла!

Ведущая.

Правильно. Третий победитель. Не забывайте, кому-то нравится свои хвосты, как репке, в земле прятать, а кому-то нравится и на солнышке греть. Еще!

Кто-то.

Кабачок!

Ведущая.

Умница! Догадался! Еще!

Кто-то.

Тыква!

Ведущая.

Верно! Еще!

Кто-то.

Огурец!

Ведущая.

Молодец! Определился шестой и последний участник заключительной части игры. Выросла Репка большая-пребольшая. Прошу вас, победителей конкурса “Хвостовая компания”, собраться вместе и встать возле меня.

(Победители последнего конкурса собираются в центре игровой команды.)

Ведущая.

Внимание, внимание! Объявляется главное состязание нашей игры! Команда “Репка” в сборе. Дедушка с Бабушкой, выводите свою семейку и становитесь рядом.

(Ведущая располагает команды друг против друга, кладет возле участников игры канат и проводит линию, за которую надо перетянуть хотя бы одного игрока из команды соперника. Идет конкурс. Силы равные. Борьба упорная. Музыка подбадривает игроков. Ведущая внимательно следит за ходом соревнования.

Победа присваивается (например) дружной семейке: Дедушке, Бабушке, Внучке, Жучке, Кошке, Мышке. Аплодисменты победителям и призы. Ведущая награждает победителей, успокаивает болельщиков, находит нужные слова для проигравших.)

Ведущая.

Вот и все. До следующей сказки, до новой игры!

Игровой реквизит конкурса

1. Кубики с рисунками на каждой из сторон (Дедушка, Бабушка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка) по числу участников игры.

2. Пять—шесть старых шляп. Давайте это число сделаем постоянным для всех отборочных конкурсов.

3. Пять—шесть женских головных платков и фартуков.

4. Пять—шесть воздушных шаров.

5. 80 маленьких мешочков с сухими душистыми травами.

6. Пять—шесть тарелочек и 15—20 конфет в обертках.

7. Пять—шесть теннисных шариков или мячей.

8. Спортивный канат.

Я ПО КОРОБУ СКРЕБЕН

Сегодня на сцене все, как в сказке. Радует глаз яркое и красочное оформление. Звучит народная музыка (фонограмма). Ведущая в национальном костюме или в одежде с национальными элементами.

Ведущая.

Сегодня у нас очень вкусная игра, потому что главный приз для победителей сладкий и ароматный. Играть мы будем в сказку. А как она называется — догадайтесь сами. По песенке, которая там поется. Слушайте внимательно.

Я по коробу скребен,
По амбару метен,
Я в печке печен,
На окошке стужен.

Кто-то.

“Колобок!”

Ведущая.

Правильно. Конечно, “Колобок”! Так называется сказка. И наградой для того, кто сегодня окажется самым быстрым, самым ловким и самым смелым, тоже будет колобок. Вот он, полюбуйтесь! (Ведущая показывает тарелочку. На ней колобок.) Как его испечь — посоветуйтесь с кулинарами. Во всяком случае, он должен быть свежим и вкусным.

Ведущая.

Не будем тянуть время, начнем сказку сказывать. Жили-были старик со старухой. Попросил старик испечь ему колобок. Старуха испекла и положила на окошко студить. А колобок прыгскок да и покатился себе. Катится колобок, катится, а навстречу ему Заяц. Колобок у нас есть. Вот он. А зверями будете вы. Внимание! Начинается отборочный тур конкурса. Нам нужны: Заяц, Волк, Медведь и Лиса.

Сейчас мы выберем двух ребят на роль Длинноухого. Почему двух? Да потому, чтоб соревноваться, да силами меряться. Кто из них победит, тот и станет Зайцем в нашей сказке-игре. А выбирать ребят на эту роль будем так. Мои помощники бросают в зал воздушные шары, вы их ловите. У кого на шарике окажется буква “З”, тот и выходит на сцену. Понятно?

Дети.

Да!

Ведущая.

Тогда ловите шарики, да не зевайте.

(Помощники бросают в зал ворох разноцветных воздушных шаров. Дети их ловят. Те, кому достались заячьи,— выходят на сцену.

Ведущая.

Спасибо! Я прошу остальные шарики вернуть. Они нам еще пригодятся. *(Помощники собирают лишние шары.)*

Ведущая.

У нас два игрока. И оба ужасно хотят быть Зайцами. Но для этого надо победить в первом конкурсе. Давайте начнем его. У настоящих зайцев есть веселые братья — солнечные зайчики. Сейчас вам и предстоит пригласить их в гости. Только вот солнышка не видно. Но это не беда. Включим прожектор. Вот и солнышко. Вот вам по зеркалу. Кто первым поймает светового зайчика и направит его на меня, прямо в глаза, тот и победит. Понятно?

Все.

Да!

Ведущая.

Тогда внимание. Начнете после того, как я вместе с болельщиками скажу считалку:

Раз, два, три, четыре, пять
Вышел зайчик погулять.

Приготовились!

(Ведущая дирижирует и говорит вместе со зрителями.)

Раз, два, три, четыре, пять
Вышел зайчик погулять.

(Игра началась. Один из "зайчиков" оказывается на лице ведущей. Победитель определен.)

Ведущая.

Молодцы! Оба оказались быстрыми, но игра есть игра — победу мы присуждаем только одному. Аплодисменты Длинноухому!

(Ведущая вручает проигравшему утешительный приз, а победителя усаживает на заранее приготовленное место.

Ведущая.

Мы продолжаем отборочный тур игры. На очереди — Волк. Соревноваться будут опять двое. Те, у кого в руках окажутся

воздушные шары с буквой “В”.

(Звучит музыка. Идет игра. Наконец выясняется, кому повезло. И два претендента на роль Серого оказываются возле Ведущей.)

Ведущая.

Судя по приговоркам, любимый город у Волка — Тамбов. Вспомним поговорку о Сером: “Тамбовский волк тебе товарищ”; любимое лакомство — волчья ягода, а любимая игрушка, наверное, волчок. Вот вам волчок, запускаем по очереди. Зрители ведут счет. У кого раньше остановится — тот проиграл. Ясно?

Все.

Да!

(Идет игра.)

Ведущая.

У нас появился еще один герой сказки — Волк!

(Ведущая вручает проигравшему утешительный приз, а нового финалиста, как и Зайца, оставляет на сцене.)

Ведущая.

Отборочные конкурсы продолжаются. Следующим на пути Колобка повстречался Медведь. Так что ловите шарики с буквой “М”.

(И вновь в зале воздушные шарики. И вновь два претендента на роль Косолапого.)

Ведущая.

Встаньте лицом к лицу. Положите руки на плечо друг друга. Задача проста: наступить сопернику на ногу. Кто наступит, тот Медведь. *(Идет борьба. Победа. Приз утешительный, а победитель присоединяется к компании.)*

Ведущая.

Разыгрывается роль Лисы. (Опять шары. Два претендента.) Что может быть милее петуха или курицы для Рыжехвостой? А целый курятник для Патрикеевны — праздник. Уважаемые болельщики, если вы мне поможете, то мы этот праздник сейчас организуем. Поможете?

Все.

Да!

Ведущая.

Спасибо! Для начала я прошу наших Лисичек повернуться спиной к залу и не подглядывать. Таковы правила. *(Обращаясь к зрителям).* Я прошу поднять руки всех ребят по имени Петя. *(В зале поднимаются одна—две руки.)* Хорошо. Поднимите руки те, у кого дедушку или папу зовут Петр. *(Еще несколько рук.)* А теперь прошу поднять руки девочек, у которых братья тоже Пети. *(Еще несколько рук). Ведущая подсчитывает сколько всего “курищ” и*

“петухов” находится в зале. Как вы догадались, все Петины родственники будут “петухами” и “курочками”. Прошу лисиц отвернуться. А все Петины родственники дружно кукарекают и кудахтают.

Ведущая.

Ну что ж, лисички, всех видели, всех слышали. А сейчас за минуту вам надо отыскать наших певцов и вручить им вот эти флажки или открыточки *(из цветной бумаги).*

(Ведущая вручает игрокам флажки: одним — желтые, другим — красные) Кто больше отыщет, тот и победит. Да смотрите, не напутайте. Вручайте флажки только Петиным родственникам.

Ведущая.

Минута прошла. Прошу наших куриц да петухов показать свои гребешки. *(Разбирается в ошибках, допущенных игроками. Выбирает победителя. Вручает утешительный приз.)*

Ведущая.

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Но, кажется, все звери в сборе. И Заяц, и Волк, и Медведь, и Лиса. А кто из них Колобка отведает — решит последний конкурс. Тот, кто дольше без помощи рук удержит этот шарик на носу, тот сегодня и полакомится. Определяем самого-самого.

Аплодисменты победителю нашей игры. Им стал *(например)* Медведь. Ему вручается главный приз игры “Колобок”.

(Вручается колобок победителю.)

Приятного аппетита, Топтыгин! Остальные финалисты награждаются призами *(например, сказка “Колобок”).*

Ведущая.

Спасибо игрокам! Спасибо болельщикам! До свидания!

ВЫШЕ НОС

Какое придумать оформление для этой программы — дело организатора. Важно одно — пусть на сцене и в зале царит игра. А это юмор, раскованность, импровизация. Вот, собственно, и вся ремарка по описанию места действия. Пора начинать конкурс.

Ведущий.

Как ни странно, хорошее настроение зависит от носа. Чем выше нос поднят, тем веселее жить. Недаром это удивительное украшение нашего лица вдохновило Гоголя, Гауфа на создание бессмертных страниц. Вслед за классиками и мы посвящаем свою развлекательную программу нюхательной части нашего тела.

Известно, что фамилии Носовых, Горбоносовых, Кривоносовых, Безносовых встречаются на каждом шагу. А почему? Да потому, что мудрая природа создала великое разнообразие носов. Леонардо да Винчи даже придумал для них целую классификацию. Попытаемся это сделать и мы. Итак, конкурс — аукцион. Перечисляем все известные нам носы. Я начинаю. Нос картошкой. Кто продолжит?

Кто-то.

Нос крючком!

Ведущий.

Есть такой. Еще!

Кто-то.

Пятачком!

Ведущий.

И такой есть. Еще!

Кто-то.

Греческий нос!

Ведущий.

Конечно! Еще!

Кто-то.

Орлиный!

Ведущий.

Правильно!

Кто-то.

С горбинкой!

(Аукцион продолжается до тех пор, пока у зрителей не иссякнет запас нужных слов. И тогда ведущий, в соответствии с правилами аукциона, ведет счет до трех и присуждает победу лучшему знатоку носов. Допустим, последним был назван нос с горбинкой.)

Ведущий.

Мы поздравляем победителя! *(На сцене ему вручается приз.)* А все остальные — не вешайте носа! Главные конкурсы еще впереди. Итак, первую победу принес нос с горбинкой. Есть ли зрители, которые считают свой нос таковым? Если да, то прошу поднять руки. *(Обращаясь на выбор к двум горбоносым)*. Прошу вас на сцену (два игрока появляются рядом с ведущим).

По итогам аукциона у вас появилась счастливая возможность получить следующий приз. Но для этого надо выполнить простенькое задание. Как ни крути, человек без носа — явление неординарное. Помните крик души гоголевского майора Ковалева, у которого вот это место *(показывает на свой нос)* оказалось вдруг совершенно гладким, как блин: “Боже мой, да что я без ушей — скверно, однако все же сноснее, но без носа человек черт знает что: птица не птица, гражданин не гражданин, просто возьми и вышвырни за окошко.”

(На сцене появляются три девушки. В руках у них большие фотопортреты известных для собравшейся аудитории людей. Кстати, для дальнейшей игры необходимо, чтобы эти люди присутствовали в зале. Портреты особые. По центру каждого лица, прерывая изображение, проходит горизонтальная цветная полоска.)

Ведущий.

Перед вами шесть портретов известных и уважаемых людей. Вернее, это не портреты, а черт знает что. На лицах нет самого главного. Носов. Они у меня в руках. *(Ведущий показывает фотографические фрагменты — полоски, на которых запечатлены носы, и обращается к первому игроку.)* Вам надо привести в порядок вот эти три портрета. *(Обращается ко второму игроку.)* А вам — эти три портрета. *(Обращаясь к третьему игроку.)* А вам — эти три. Каждому из вас я вручаю по целому набору носов. *(Ведущий отдает игрокам по 5—6 фотофрагментов с носами, среди которых три нужных.)* Отыщите необходимые и поставьте их на место. Кто это сделает быстрее, тот и утрет нос сопернику. Внимание! Начали!

(Звучит музыка. Игроки возятся с портретами. Ведущий комментирует происходящее. Наконец кто-то из конкурсантов выполняет задание.)

Ведущий.

Пожалуйста, назовите, кто изображен на ваших портретах? *(Игрок называет.)* Спасибо! Вот ваш приз! *(Награждает победителя и обращается к проигравшему.)* А кто на ваших фото? *(Игрок называет.)* Спасибо за игру. А мы приглашаем на сцену обладателей этих носов.

(И вот ведущий уже в окружении тех, чьи фотографии только

что были предметом игровых страстей. Шесть портретов — шесть участников нового конкурса.)

Ведущий.

Теперь вам терять нечего, и мы просим вас принять участие в нашем конкурсе. У меня на подносе шесть мешочков с различными травами. Возьмите каждый по одному и понюхайте, а потом скажите, что в них.

(Ведущий раздает мешочки. В них сухие целебные травы: укроп, петрушка, мята, мелисса, ромашка и т. д. Игроки по запаху определяют, что им досталось.)

Ведущий.

Лучший нюх продемонстрировали *(например)* трое. Им наши призы и аплодисменты зрителей. Прошу вас. *(Ведущий вручает призы.)* А еще примите от нас вот эти прекрасные фотопортреты.

(Ведущий вручает фотографии всем шестерым участникам конкурса.) Спасибо!

Ведущий.

А мы сейчас проведем небольшую разминку-аукцион. Пословицы и поговорки, связанные с носом. Как обычно, начну я. Чем не молодец, коль нос в огурец. Кто продолжит?

Зритель.

Любопытной Варваре нос оторвали.

Ведущий.

Прекрасно!

Зритель.

Этот нос стоит роз.

Ведущий.

Отлично!

Зритель.

Большой нос не укора, упадешь — так подпора.

(Ведущий ведет счет до трех и приглашает на сцену тех, кто предложил пословицы последним и предпоследним. То есть на сцене два участника конкурса.)

Ведущий.

Пословицы вы знаете. А вот сейчас вам предстоит продемонстрировать свое умение держать нос по ветру. Когда-то давно полки гвардии Его Императорского Величества в России назывались по именам царствующих особ и великих князей. Современники утверждают, что в Павловском полку все гвардейцы были маленького роста. И вот с такими *(Ведущий загибает пальцем свой нос)* курносыми, как у Павла I, носами. *(Обращаясь к первому игроку.)* Вы собираете курносых. *(Обращаясь ко второму игроку.)* А вы — прямоносых. В вашем распоряжении полминуты. Итак, сделайте стойку. Нос по ветру. Вперед!

(Под музыку игроки устремляются в зал и через 30 секунд на сцене появляются две команды, курносые и прямоносые.

Финал. Конкурс песни. Вручение призов.)

Ведущий.

А мы прощаемся с вами. Но грустить причин по этому поводу нет. Как говорится, выше нос, дамы и господа!

Подвижные игры 2

Охотники

Играющие разбегаются по площадке. 3 охотника стоят в разных местах, держа в руках по маленькому мячу. По сигналу руководителя “Стой!” все играющие останавливаются, и охотники с места целятся в кого-либо из них мячом. “Убитые” заменяют охотников. Играющие имеют право уклоняться от мяча, но не должны сходить с места. Если игрок после команды “Стой!” сошел с места, он заменяет охотника.

Быстро шагай

На одном конце площадки в шеренгу выстраиваются играющие. На другом — спиной к играющим, лицом к стене становится водящий. Он закрывает лицо руками и говорит: “Быстро шагай! Смотри не зевай! Стой!”

Пока водящий произносит слова, все играющие стараются быстро приблизиться к нему, а водящий быстро оглядывается назад. После команды “Стой!” сделавших хоть одно движение водящий посылает за исходную черту. Так продолжается до тех пор, пока один из играющих не “запятнает” водящего. После этого все играющие возвращаются за свою черту, а водящий старается кого-нибудь “запятнать”. “Запятнанный” становится водящим.

Два Мороза

На противоположных сторонах площадки чертятся 2 круга-”дома” на расстоянии 10—15 м друг от друга. В одном из “домов” находятся все играющие, кроме двух водящих “морозов”, которые стоят посередине площадки.

Морозы, обращаясь к играющим, говорят:

Мы два брата молодые,
Два мороза удалые,
Я — мороз Красный нос,
Я — мороз Синий нос.
Кто из вас решится
В путь пуститься?
Дети хором отвечают:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз —

и перебегают в противоположный “дом”. По дороге морозы стараются их “заморозить” *(“пятнают”)*. “Замороженный” игрок остается на месте до тех пор, пока кто-либо из игроков не “разморозит” его во время следующей перебежки. Новые Деды Морозы назначаются после 2—3 перебежек.

Примечания:

1. Игрокам не разрешается выбегать из “дома” раньше, чем сказаны слова “И не страшен нам мороз”.

2. Если игрок вбежал в “дом”, он не может оттуда выбежать, чтобы “разморозить” игроков.

3. “Замороженный” игрок бежит в тот “дом”, куда бегут все играющие.

Рывок за мячом

Ребята составляют 2 команды по 6 человек и встают справа и слева от руководителя. Руководитель нумерует их. Назвав какой-либо порядковый номер, он бросается вперед. Ребята бегут к мячу: тот кто возьмет мяч раньше, возвращается с ним и передает руководителю. Команда получает очко. Игра продолжается 5—8 минут, выигрывает команда, получившая большее количество очков.

Не давай мяч водящему

1-й вариант (с футбольным мячом).

Играющие образуют круг. Водящий стоит в центре круга и старается выбить мяч за пределы круга. Остальные участники, стоя на расстоянии метра друг от друга, стараются ногой задержать мяч, затем перекатывают его, не давая водящему. Если водящий забирает мяч и выбивает его из круга, то новым водящим становится тот, кто пропустил мяч с правой стороны от себя. (Мяч не должен пролетать выше колен играющих).

2-й вариант (с баскетбольным мячом).

Играющие перебрасывают руками друг другу мяч в любом направлении, не давая его водящему. Если водящий поймал мяч или задел его рукой, то игра начинается снова, а водящим становится тот, кто неточно передал мяч. *(Водящие могут выбегать из круга за мячом, если он неточно брошен играющим).*

Вороны и воробьи

Играющие делятся на 2 команды и строятся в 2 шеренги на расстоянии одного метра от средней линии, поворачиваются спиной друг к другу. Одна команда — “воробьи”, другая — “вороны”. Руководитель произносит название одной из команд. Эта команда поворачивается кругом и старается догнать и

осадить игроков другой команды, которые убегают за линию своего “дома”. *(“Дом” находится в 20—30 шагах от средней линии. Название команды произносится по слогам).*

Эстафеты-поезда

Играющие делятся на команды по 8—10 человек в каждой, встают в колонны на расстоянии 3—4 шагов одна от другой. По сигналу игроки, стоящие первыми, бегут влево вокруг своей команды, вернувшись на свое место, берут с собой следующего. Теперь вокруг команд бегут, взявшись за пояс, по 2 играющих. Когда первый игрок-машинист с полным “составом” возвратится на место, он поднимает руку.

Удочка

Играющие образуют круг. В середине стоит водящий с бечевкой в руках, на конце которой привязан мешочек с песком. По команде руководителя водящий, держа веревку за свободный конец, крутит ее по земле. Стараясь не задеть за веревку, играющие подпрыгивают, когда веревка проходит под их ногами. Тот, кто заденет за веревку, встает на место водящего.

Бой петухов

1-й вариант игры.

Чертится круг диаметром в 2 м. В него встают 2 игрока* каждый из них одну ногу сгибает в колене и поддерживает рукой, другую руку держит за спиной. По сигналу ведущего игроки плечом стараются вытолкнуть друг друга из круга. Побежденным считается тот, кто опускает вторую ногу или выходит за круг.

2-й вариант игры.

2 игрока, сидя на корточках, пропускают под коленями палку и подхватывают ее на сгибы рук возле локтей. По сигналу ведущего они стараются вытолкнуть друг друга из круга плечами. (Условия игры те же, что и в 1-м варианте).

Совушка

В стороне от площадки отмечается кружочком гнездо, в которое становится один из играющих — “совушка”. По сигналу ведущего “День наступает, все оживает!” дети начинают бегать по площадке и делать различные движения руками, имитируя полет бабочек, птичек и т.п. По сигналу “Ночь наступает, все замирает” все дети застывают в той позе, в которой их застал этот сигнал. “Совушка” вылетает на охоту и следит за играющими. Если кто-нибудь из них пошевельнулся, “совушка” забирает его к себе в “гнездо”. По сигналу “День наступает, все оживает!” “совушка”

улетает к себе в “гнездо”, а дети опять бегают по площадке.

Примечания:

1. Дети, попавшие к “совушке” в “гнездо”, пропускают одну очередь, а затем снова включаются в игру.

2. Между сигналами “День...” и “Ночь...” промежуток времени должен составлять не более 15—20 секунд.

3. Новую “совушку” следует назначать не реже, чем после 3 сигналов “Ночь...”.

4. Игру можно проводить под музыку (когда музыка звучит громко, “наступает день”, когда она затихает — “ночь”).

Отгадай, чей голосок

Дети, взявшись за руки, образуют круг, в центре которого ставится водящий с завязанными глазами. По сигналу водящего дети начинают двигаться по кругу, напевая:

Вот построили мы круг,
Повернемся разом вдруг.

(Поворачиваются и двигаются в обратную сторону),

А как скажем: “Скок, скок, скок” —
Отгадай, чей голосок.

Слова “Скок, скок, скок” говорит только один (заранее назначенный ведущим) игрок. После этого водящий открывает глаза и старается отгадать, кто произнес слова “Скок скок, скок”. Если он правильно угадывает, то тот, чей голос отгадал, заменяет водящего, и игра повторяется.

Примечания: 1. Тот игрок, которому следует говорить слова “Скок, скок, скок”, назначается тогда, когда у водящего завязаны глаза. Назначенный поднимает руку, чтобы его могли все увидеть.

2. Говорящему слова “Скок, скок, скок” разрешается изменять голос.

Карусель

Из веревки длиной 8—10 м со связанными на земле концами делается круг. По сигналу ведущего играющие подбегают к веревке, поднимают ее с земли и, держась за нее правыми (или левыми) руками, ходят по кругу и говорят нараспев:

Еле-еле-еле-еле

Завертелись карусели,
А потом кругом, кругом,
Все бегом, бегом, бегом!

Сначала дети двигаются медленно, а после слова “бегом!” бегут. По команде ведущего “Поворот!” играющие быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположном направлении. Ведущий подает следующую команду:

Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите,
Раз и два, раз и два,
Вот и кончилась игра.

Движение карусели постепенно замедляется, а затем карусель останавливается. Дети кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По новому сигналу они снова спешат сесть на карусель *(взяться рукой за веревку),* и игра возобновляется.

Примечание:

Занимать места на карусели можно только после сигнала в течение 3—5 секунд, опоздавшие на карусели не катаются.

Лабиринт

Все играющие, кроме двух, становятся в колонну по 4—5 человек и, разомкнувшись, держатся за руки. Из оставшихся один становится “охотником”, другой — “зайцем”. По сигналу ведущего “охотник” начинает догонять “зайца”. Причем оба могут бежать только по коридорам (между шеренгами). В это время ведущий неожиданно подает команду: “Направо!” или “Налево!” Играющие быстро опускают руки, делают поворот и снова берутся за руки (при этом направление коридоров и пути “охотника” и “зайца” меняются). Когда “заяц” пойман, назначается новая пара, и игра продолжается.

Примечание:

1. “Охотнику” и “зайцу” не разрешается пробегать под руками играющих.

2. Если “охотник” долго не может поймать “зайца”, назначается новая пара.

Белые медведи

На площадке намечается квадрат (12х12). Сбоку от него чертится небольшой круг (“льдина”). Из играющих назначают 2

водящих (“белые медведи”), которые находятся на “льдине”. Все остальные участники (“медвежата”) располагаются на площадке. По сигналу ведущего “медведи”, держась за руки, отправляются на охоту. Настигнув кого-нибудь из “медвежат”, они стараются его схватить руками. Пойманный отводится на льдину.

Затем “медведи” продолжают “охоту”. Каждая пойманная пара “медвежат” превращается в “медведей” и, взявшись за руки, также идет на “охоту”. Игра продолжается до тех пор, пока все “медвежата” будут пойманы.

Примечание:

1. “Медвежатам” запрещается выходить за пределы намеченного квадрата. В противном случае они считаются пойманными.

2. “Медведи” не имеют права ловить играющих за одежду, за руки.

3. Первая пара “медведей” назначается из наиболее крепких, физически развитых детей.

4. “Медвежонок” может убегать и увертываться от “медведей” до тех пор, пока те не сомкнут вокруг него руки.

Космонавты

Дети идут по кругу, взявшись за руки, и произносят: “Ждут нас быстрые ракеты для прогулки по планетам, на какую захотим — на такую полетим!” Но в игре один секрет: опоздавшим места нет! Как только сказано последнее слово, все разбегаются по “ракетодромам” и стараются скорее занять места на любой из 5 “ракет”, контурное изображение которых заранее начерчено на земле.

Внутри контура каждой ракеты обозначено от 2 до 5 кружков — “мест”, а сбоку надпись маршрута, например: ЗЛЗ — “Земля — Луна — Земля”. ЗМЗ — “Земля — Марс — Земля” и т. д. На всех места в ракетах не хватает. Опоздавшие собираются к центру круга, а занявшие места громко, по 3 раза объявляют свои маршруты, показывая этим, что они совершают прогулку по космосу. Затем все собираются в общий круг, берутся за руки, и игра повторяется. Выигрывают те, которым удалось при троекратном повторении игры совершить большее число полетов (из 3 возможных).

Правила:

1. Разбегаться по ракетодромам раньше того, как сказано последнее слово, нельзя.

2. Запрещается сталкивать товарищей с занятых на ракетах мест.

Конники-спортсмены

Дети располагаются по окружности начерченного большого круга: это “манеж”. Изображается выезд спортивных лошадей. “Шаг коня”, согнув руки в локтях, ладони книзу, дети идут по кругу, стараясь касаться коленями ладоней. “Повороты”: по хлопку учителя в ладони дети изменяют направление движения (продолжают продвигаться шагом по кругу, но в другую сторону). “Переходы на рысь” и обратно — на шаг: дети, как бы взяв в руки “поводья”, переходят на бег с высоким подниманием колен, затем по условному знаку руководителя опять на ходьбу. Подготовленные всадники принимают участие в “конных играх”. Вдоль длинной стороны площадки зала линиями отмечают “стойла для лошадей”. Их на 3 меньше числа участников игры. Дети, изображая всадников на спортивных лошадях, разбегаются в сторону, противоположную от стойл. По сигналу руководителя конники-спортсмены скачут к стойлу, стремясь занять любое свободное из них. Оставшиеся без стойла проигрывают. Игра повторяется 3—4 раза.

Побеждают всадники, ни разу не оставшиеся без стойла.

Правила:

1. В игре все бегают, только высоко поднимая колени; нарушившие это правило, считаются проигравшими.

2. Не разрешается выталкивать всадника из занятого стойла.

Через кочки и пенечки

Все играющие, кроме 3 водящих, становятся за условную черту. Впереди, за 15—20 м, ставится стойка для прыжков (“елка”). За стойкой находятся 3 водящих (“пчелки”). Разучив куплеты, играющие выходят из-за черты вперед, высоко поднимая колени, со словами: “Мы к лесной лужайке вышли, поднимая ноги выше. Через кустики и кочки, через ветки и пенечки. Кто высоко так шагал — не споткнулся, не упал. С этими словами они останавливаются вблизи от “елки”. “Глянь — дупло высокой елки (показывают, как высока елка, поднимая руки вверх и подтягиваясь, вставая на носки). Вылетают злые пчелки!” Пчелки начинают кружиться вокруг елки и, подражая полету, движениями кистей рук, согнутых в локтях, произносят: “Ж-ж-ж — хотим кусать!” Остальные играющие говорят: “Быстроногих не догнать, нам не страшен пчелок рой, убежим скорей домой!” После того, как сказано последнее слово, они убегают за черту (“поднимая ноги выше”). Пчелки, выбегая вслед, стараются коснуться рукой убегающих. Те, кого осадили до черты, считаются ужаленными. Затем назначаются или выделяются, по предложению ребят, новые пчелки. Прежние же идут играть

наравне со всеми. Игра повторяется несколько раз. Кто ни разу не был ужален или был ужален меньшее число раз по сравнению с другими, считается самым быстроногим.

Гуси-лебеди

На расстоянии 2—3 м от одной из коротких сторон площадки (зала) проводится черта, отделяющая “гусятник”. Посередине места игры ставятся 4 гимнастические скамейки или раскладываются матрацы, образуя как бы “дорогу между гор” шириной до 2 м. Около другой короткой стороны площадки двумя скамейками или матрацами обозначается “дальняя гора”, за которой, в очерченном кружке (“логове”) находятся двое водящих — “волки”. Остальные играющие — “гуси”. Их место перед началом игры в гусятнике.

Ведущий говорит: “Гуси-лебеди, в поле!” Гуси проходят по горной дороге на место выгона, где и гуляют. Немного погодя ведущий произносит: “Гуси-лебеди, домой, волк за дальней горой!” Гуси бегут сначала к концам скамеек, ближайшим к гусятнику, пробегают по дороге и затем, разбегаясь в разные стороны, стараются поскорее оказаться дома (за чертой). Из-за дальней горы выбегают волки. Они догоняют гусей, стараясь осалить убегающих. Осаленные останавливаются. Волки преследуют гусей до гусятника, затем возвращаются в логово. Выигрывают гуси, не попавшиеся волкам, и волки, осалившие не менее 3 убегающих. Когда результаты игры выяснены, осаленные идут за черту гусятника, присоединяясь к остальным игрокам.

Правила:

1. После перебежки выделяются новые водящие (волки).
2. Нельзя прыгать и перешагивать через скамейки.
3. Волки не могут забегать в гусятник.

Салки

Один из играющих — водящий (“салка”). Он берет в руку яркий платочек или ленточку и перед началом игры становится посередине площадки. Остальные игроки занимают на площадке любые места. Водящий поднимает руку с платочком вверх и громко говорит: “Я — салка!”. После этого он старается догнать и коснуться рукой кого-нибудь из играющих. Игрок, которого водящий коснулся рукой, становится салкой, ему передается (платочек, прежний же водящий играет наравне с остальными, бегая и увертываясь от нового водящего.

Правила:

1. Игрок, которого салка коснулся рукой, должен перед тем как догонять других, поднять руку с платочком вверх и громко

произнести: “Я — салка!”

2. Новому салке не разрешается тотчас же коснуться рукой прежнего водящего, только что передавшего платочек.

3. При учете результатов игры роль первого салки в расчет не принимается.

Варианты:

а) Можно расчертить площадку на 2, на 3 или даже на 4 участка. На каждый участок выделяется по одному салке. Они могут бегать только в пределах своего участка. Остальные играющие имеют право бегать по всей площадке. На территории каждого участка отмечается по одному кружку (“дому”) для отдыха игроков. Игрок, которого коснулся салка, становится водящим только на том участке, где был настигнут.

б) Выделяются 2 водящих, которые имеют право бегать по всей площадке; в этом случае площадка не разделяется на участки, но в разных сторонах ее отводятся 3—4 места для отдыха игроков.

Попрыгунчики-воробушки

Чертится круг 5—8 м в диаметре. Играющие, кроме одного водящего, изображают воробьев и располагаются за кругом. Водящий — “большая птица” — становится в середину круга. Воробушки, прыгая на двух ногах, то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Водящий, бегая в круге, не дает воробушкам собирать зерна, он садит их, дотрагиваясь рукой до игроков, оказавшихся внутри круга. Воробушек, которого клюнула большая птица, продолжает играть. Воробушки стараются подальше побыть в круге, увертываясь от большой птицы.. Руководитель отмечает тех воробушек, которых она коснулась рукой. Наиболее ловкими игроками считаются те, которых водящий ни разу не коснулся рукой.

Примечание.

Игра может продолжаться до 30 секунд. Ее можно повторять несколько раз (с перерывом для отдыха до 1 минуты).

Прыжки по дорожкам

На земле чертят одну за другой 6—8 дорожек, каждая шириной 50 см. Играющие делятся на 3 команды. Они выстраиваются в шеренги, по 3 сторонам от дорожек. По вызову руководителя из каждой команды выходит по одному очередному прыгуну и становится перед первой (ближайшей) дорожкой. По слову руководителя “Можно!” они прыгают на обеих ногах с одной дорожки на другую, делая на каждый промежуточный прыжок, стараясь не наступить на линии, ограничивающие

дорожки. Игроки, выполнившие задание, получают по 1 очку. Таким же порядком, по очереди прыжки выполняются всеми. Побеждает команда, игроки которой получили большее число очков.

Лиса и куры

4 гимнастические скамейки ставятся квадратом, рейками вверх. Играющие, кроме одного (лисы), изображают кур. Они то "взлетают на насесты" (встают на рейки), то "слетают на землю" (спрыгивают с реек), то ходят около "курятника". Лиса находится поодаль, в норе (условном месте). По знаку руководителя лиса, подобравшись к курятнику, может осалить любого игрока, касающегося земли хотя бы одной ногой. Осаленного она берет за руку и ведет в нору. Но по пути ей встречается "охотник с ружьем" (воображаемое лицо). Лиса выпускает птицу, сама убегая в нору. Пойманная птица возвращается в курятник, после чего все куры слетают с насестов. Игра повторяется 5—6 раз. Игроки, которые не были ни разу пойманы лисой (или те, которых лиса уводила в нору меньшее количество раз по сравнению с другими), выигрывают.

Правила:

1. Забегая в курятник, лиса сможет осалить только одного игрока.

2. По сигналу руководителя (хлопок в ладоши) лиса должна покинуть курятник, независимо от того, успела ли она поймать курицу или нет.

3. Стоящие на рейке могут друг другу оказывать поддержку.

Зайцы, сторож и Жучка

Место игры размечается линиями. Первая линия чертится за 2—3 шага от одной из коротких сторон площадки. Вторая черта проводится за 3—4 шага дальше от первой. Участок между короткой стороной и первой линией — "избушка сторожа". Полоса между первой и второй линиями — "двор". Посередине площадки выделенные руководителем дети держат короткие скакалки ("забор") на высоте 40—60 см. Участок между забором и второй чертой — "огород". Отступив 3—4 шага от другой короткой стороны площадки, обозначают кружками 4 заячьих норы. Двух, игроков выбирают водящими. Один "сторож" (он находится в избушке), другой — "Жучка" (она бегает по двору). Остальные игроки — "зайцы". Они поровну размещаются в норах. Если играющих много, то в каждой норе они стоят рядами, по 2 или 3 человека. По сигналу руководителя зайцы, составляющие первые тройки во всех норах, выбегают вперед, прыгают через

скакалки и попадают в огород, где присаживаются, шевелят ушами (движения кистей рук около ушей) и едят капусту. Когда зайцы окажутся в огороде, сторож по первому условному знаку руководителя выходит во двор, по второму — 3 раза (не очень быстро) хлопает в ладоши, как стреляя из ружья.

После первого же выстрела зайцы вскакивают и бегут обратно к себе в норы, причем они должны подползать или подлезать под скакалки, стараясь не задеть их. После третьего выстрела Жучка имеет право догонять убегающих зайцев. Настигнув зайца, водящий касается его рукой. В норах зайцы в безопасности. Прибежавшие становятся позади ожидающих очереди бегать. Настигнутые зайцы остаются на том месте, где их коснулся рукой водящий. Когда все остальные (не настигнутые Жучкой) зайцы прибегут в норы, руководитель отмечает попавшихся, после чего отпускает их. Жучка идет на свое место. В таком же порядке игра продолжается и дальше, но при каждой новой перебежке Жучка и сторож меняются ролями. Из всех пар по очереди выбегают вторые, третьи и так далее тройки зайцев. Наиболее ловкими зайцами считаются те, которые ни одного раза не попались Жучке.

Правила:

1. Жучка, догоняя зайцев, может подлезать под скакалками или перепрыгивать через них, останавливать любое количество зайцев.

2. Жучка не имеет права касаться рукой зайцев, находящихся в норах.

Примечание. Дети, держащие скакалки, не должны наматывать веревочки на руки. Скакалки следует держать свободно и отпускать их при задевании прыгающими.

Волки во рву

Поперек площадки 2 параллельными линиями, на расстоянии 1 — 1,5 м одна от другой, обозначен “ров”. В нем находится 2 водящих (“волки”). Остальные играющие (“козы”) стоят за чертой вдоль боковой границы площадки (“дома”). По словам руководителя: “Козы, в поле!” — дети выбегают из дома в поле, расположенное за линией на противоположной стороне площадки, и по дороге перепрыгивают через ров. Волки не выходят из рва, бегают вдоль него и стараются салить прыгающих коз. Игрок, осаленный волком, обязан остановиться и ждать, пока руководитель, отметив количество пойманных, не допустит их к игре. Одна пара волков водит 3 перебежки. Выигрывают волки, поймавшие большее количество коз, и игроки, не попавшиеся волкам.

Шишки, желуди, орехи

Играющие рассчитываются по 3 и образуют маленькие кружки, взявшись за руки. Первые номера — “шишки”, вторые — “желуди”, третьи — “орехи”. Трое игроков — водящие, они находятся в разных местах. Руководитель вразбивку произносит название номеров. Названные должны перебежать в другие кружки. Водящие стремятся занять любое освободившееся место. Тот, кто остается без кружка, водит. Водящий, занявший место в кружке, получает номер только что перебежавших игроков. Новые водящие считаются игроками без номера. Места в кружках считаются занятыми, если прибежавшие игроки успеют замкнуть кружок, взявшись за руки. Те, кто ни разу не был водящим (или выполнял эту роль меньшее число раз по сравнению с другими), выигрывают. При этом роль первых (назначенных) водящих во внимание не принимается.

Зайцы в огороде

Чертятся 2 круга, один в другом (диаметры 1—2 м и 3—4 м). Сторож стоит во внутреннем круге огорода. “Зайцы” находятся в большом круге и прыгают на 2 ногах — то в огород, то обратно. По сигналу сторож ловит зайцев, находящихся на огороде, догоняя их до пределов внешнего круга. Осаленные зайцы отходят в сторону. Когда будет осалено 3—5 зайцев, выбирается новый сторож, и игра начинается снова.

День и ночь

2 команды, “День” и “Ночь”, становятся спиной одна к другой на расстоянии 1,5—2 м от средней линии площадки. У каждой команды на краю площадки “дома”. Руководитель называет то одну, то другую команду. Названная команда тотчас же бежит к себе в дом. Игроки другой команды поворачиваются кругом и стараются коснуться рукой убегающих. Затем команды возвращаются на место. Подсчитывается число осаленных. Перебежки повторяются 6 раз. Побеждает команда, сумевшая осалить большее число игроков другой команды.

Караси и щука

Ученики (кроме одного, выделенного водящим) становятся за чертой, проведенной на расстоянии 2—3 м от одной из коротких сторон зала, площадки. Вторая черта отмечается у противоположной стороны места занятия. Посередине площадки находится водящий (“щука”). По сигналу игроки (“караси”) перебегают за другую черту. Водящий салит их. Осаленные

отходят в сторону. Перебежки повторяются. Когда осаленных будет несколько человек, то на последующих перебежках они, взявшись за руки, образуют сперва “сеть”, под которую свободно пробегают игроки, а затем “корзинку”, где надо побывать всем карасям при перебежках, и наконец “вершу” с входом и выходом. Щука салит карасей за сетью, в корзине и верше щука салить не может. Выигрывают те, кто остался неосаленным.

Охотники и утки

Дети, взявшись за руки, образуют круг. Рассчитавшись на первый-второй, игроки делятся на 2 команды. Одна команда — “охотники”, другая —”утки”. Утки становятся в середину круга. Охотники остаются на своих местах по кругу. Перед носками игроков, стоящих по кругу, проводится черта. Охотники стараются попадать волейбольным мячом в уток. Утки увертываются от мяча. Утка, которую задел мяч, выходит из круга и в метаниях участия не принимает. Когда в круге не окажется ни одной утки (или когда останутся в круге 2—3 утки, смотря по условию), команды меняются местами и ролями.

ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ

Здравствуй, лес!
С. Погореловский

Здравствуй, лес, дремучий лес,
Полный сказок и чудес!
Ты о чем шумишь листвою
Ночью темной, грозовою?
Что нам шепчешь на заре,
Весь в росе, как в серебре?
Кто в глуши твоей таится?
Что за зверь? Какая птица?
Все открой, не утаи:
Ты же видишь — мы свои!

Ребята, сейчас мы с вами проведем игру-соревнование “В мире животных”, в ходе которой каждая команда должна отвечать на вопросы и выполнять задания.

В игре должны быть две команды; названия придумайте сами. Например: “Забавные зверята”, “Веселые зверята”, “Крылатые друзья”, “Ловкие птицы” и т. д.

Команде-победителю будет вручен приз.

1. Конкурс загадок

За каждый правильный ответ команда получает фигурку, которые подсчитываются после каждого конкурса и баллы выставляются на наборном полотне.

а) Тигр полосатый на охоту идет, а никто его не боится.
(Кот). (Открытка).

б) Трав копытами касаясь,
Ходит по лесу красавец,
Ходит смело и легко,
Рога раскинув широко.

(Лось). (Показ, открытка).

в) Меня слепым зовут всегда,
Но это вовсе не беда.
Я под землей построил дом,
Все кладовые полны в нем.

(Крот). (Картинка).

г) Пусть я птичка-невеличка,
У меня, друзья, привычка:
Как начнутся холода,
Прямо с севера сюда.

(Снегирь). (Показ).

д) Черный, проворный, кричит “крак”, червякам — враг.
(Грач).

е) На четырех столбах гора. Скажешь — ляжет, сядешь — встанет, пойдет шагать — на коне не догнать.
(Верблюд).

ж) Зверька узнаем мы с тобой по двум простым приметам: он в шубке серенькой зимой, а в рыжей шубке летом.
(Белка).

з) Угадайте, что за шапка: меха целая охапка.
Шапка бегает в бору, у ствола грызет кору.

(Заяц). (Открытка).

2. Конкурс “Угадай по описанию”.

Я буду называть отличительные черты животного или птицы, т. е. описывать его, а вы должны узнать кто это.

1. Маленькая проворная птичка. Спинка темная или коричневая, грудка серенькая, на головке черненькая шапочка. По

дворам шныряет, крошки собирает.

Чтение стихотворения (Воробей)

2. А эта птица прыгает с ветки на ветку, обследует каждый кустик. Сама маленькая, спинка черная, грудка желтая.

(Синица).

3. Тело вытянутое, тонкое, очень гибкое. Хорошо ныряет. Питается рыбой и другими водными животными.

(Выдра).

4. Ростом с собачку, толстый, сам весь в белой и черной шерсти, ноги короткие, рыло свинячье, когти длинные. В норах живет. Ест коренья, лягушек, слизняков.

(Барсук)

5. Самый крупный среди хищных зверей. Хорошо лазает по деревьям и плавает. Живет в лесу. Отпечаток лап похож на след ног человека.

(Медведь). (Открытка)

6. Его называют "кораблем пустыни". Ноги его устроены так, что не страдают от накаленной солнцем почвы и не проваливаются в песке; шерсть его, густая и длинная, помогает переносить палящий зной днем и холод ночью.

(Верблюд).

3. Конкурс "Догадайся и ответь"

Я буду задавать вопросы каждой команде, а вы должны будете ответить.

1. Назовите одного из диких родственников лошади.

(Полосатая зебра).

2. Где раки зимуют?

(В реке в береговых норах).

3. Чем стрекочет кузнечик?

(На ноге у кузнечика есть зазубринки, на крыле — зацепочки. Треск получается от трения ноги о крыло).

4. У каких птиц крылья покрыты не перьями, а чешуей?

(У пингвинов).

5. Тощим или жирным ложится медведь в берлогу?

(Жирным. Жир греет и питает спящего медведя).

6. Какой зверь спит всю зиму вниз головой?

(Летучая мышь).

7. Куда удобнее бежать зайцу: с горы или в гору?

(В гору. У зайца передние ноги короткие, задние длинные. Поэтому заяц в гору бежит легко, а с горы летит кубарем через

голову).

8. Какие птицы едят грибы?

(Глухари).

9. Умеют ли слоны плавать?

(Да, хорошо плавают).

10. Птица, выращивающая птенцов зимой.

(Клест).

4. Конкурс художников

От каждой команды участвует по одному ученику. Побеждает тот, кто быстрее нарисует контурное изображение слона.

5. Подвижная игра

Я буду называть животных и птиц. Если они обитают в Беларуси —хлопните в ладоши, если нет — топните ногами.

Зубр, колибри, слон, аист, медведь, тигр, клест, енот, журавль, попугаи, тушканчик, лиса.

6. Конкурс капитанов

1. Сложить из разрезных картинок животное. Победит тот, кто быстрее сложит.

2. Задание на карточках.

Написать как можно больше произведений о животных за 3 минуты.

7. Загадки-шутки

1. Может ли страус назвать себя птицей?

(Нет, не умеет разговаривать).

2. Что есть у слонов и больше ни у каких животных?

(Слонята).

3. Когда цапля стоит на одной ноге?

(Когда вторую подняла).

4. Какой малыш рождается с усами?

(Котенок).

5. Как написать “мышеловка” пятью буквами?

(Кошка).

6. Скажите-ка, дети, почему мама кенгуру так не любит дождливые дни?

(Ведь тогда малыши резвятся дома. В кармане!).

8. Конкурс “Ты мне — я тебе ”

Домашнее задание команд. Команды задают друг другу вопросы.

9. Конкурс "Ребус”

На наборном полотне выставлены буквы вразброс. Вам необходимо их переставить так, чтобы получилось название животного. Побеждает тот, кто быстрее отгадает.

"Веселые зверята ”

Выхухоль

Цапля

“Крылатые друзья ”

Барсук

Дрофа

Выхухоль — небольшой полуводный зверек. Длинный подвижный хоботок позволяет зверькам находить добычу на дне в абсолютной темноте, когда водоемы покрыты льдом и снегом. Барсук — является мирным хищником. Барсуки в разные сезоны и даже в отдельные выходы на охоту добывают какой-либо один вид корма: сегодня охотится на одних животных, завтра — на других, а затем устраивает “разгрузочный день” и питается ягодами.

Цапля — занесена в Красную книгу Беларуси. На цаплю охотились ради получения знаменитых эгреток (перьев для украшения дамских шляпок и причесок).

Дрофа — самая крупная из летающих птиц. Весит до 18 кг. Летают они быстро, со скоростью до 50 км/ч. Водится в степях.

Подведение итогов соревнования.

Я надеюсь, что после нашей встречи вы не будете обижать животных, ломать деревья, разорять птичьи гнезда и не дадите это сделать другому. Берегите лес и его обитателей.

Берегите птиц

Не трогай ласточку! Она
Издалека летит сюда,
У нас растит своих птенцов.
Не разоряй ее гнезда.
Будь другом птиц!
Пусть под окном
Поет весною соловей
И над просторами земли
Летают стаи голубей!

ВСТРЕЧИ В ЛЕСУ

На игровой площадке чертят линии на расстоянии примерно 1 м одна от другой. Каждый “заяц” становится около своей линии. “Охотники” стоят за спинами “зайцев” на расстоянии 3—4 м. По сигналу зайцы скачут то вправо, то влево через линию, удаляясь от охотников. Охотники стараются попасть в них мячом. Подстреленный заяц выбывает из игры. Затем зайцы и охотники меняются ролями.

Это что за зверь лесной
Встал, как столбик, под сосной
И стоит среди травы —
Уши больше головы.

(Заяц)

О зайцах

Существует 2 вида зайцев: заяц-беляк и заяц-русак. Беляки живут в лесах, летом они серые, а зимой — белые. Русаки по размеру крупнее, обитают на открытых местах. И зимой, и летом у них рыже-серый мех. Летом зайцы едят траву, а зимой, когда снег глубокий, их кормом становятся ветки кустарников, кора деревьев, всходы озимых. Заходят зайцы и в сады полакомиться вкусной корой яблонь и груш. За это их называют грызунами.

Зайчата рождаются с ранней весны, когда еще снег не сошел, и до осени. В день рождения они меньше, чем ладонь человека, но у них густая шерстка, они хорошо видят и даже могут бегать, а трехдневного зайчонка поймать очень трудно. Растут зайчишки очень быстро. Если рядом нет мамы, то их накормит любая зайчиха. Зайцы быстро бегают и прыгают. Задние ноги у них гораздо длиннее передних. Когда заяц бежит, то впереди остается большой след от задних ног, а потом два маленьких от передних.

Считалочки

Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу,
Да работы не нашел,
Сам заплакал и пошел.

Зайчишка-трусишка
По полю бежал.
В огород забежал,
Морковку нашел,
Капустку нашел.
Сидит, грызет.
Иди прочь —
Хозяин идет.

Бежит зайка по дороге,
Да устали сильно ноги.
Захотелось зайке спать,
Выходи, тебе искать.

(Народные)

Загадки

Зимой белый,
Летом серый.
Прыгает ловко,
Любит морковку.
Косоглазый, маленький,
В белой шубке, в валенках.

Пословицы и поговорки
Трусливому зайке и пенек — волк.
Собака за зайцем, а заяц за волей.
За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.
Вор, что заяц, — и тени своей боится.
Живет, как заяц на слуху.
Пока зайца убьют, вола съедят.

Зайка

Зайку бросила хозяйка, —
Под дождем остался зайка.

Со скамейки слезть не смог,
Весь до ниточки промок.

А.Л. Барто

Зайчата

Сидите в траве, зайчатки, не шевелитесь!

Глазом не моргните, ухом не поведите! Никто вас, сереньких, здесь и не увидит. А бегать вам пока нельзя. Кто на месте сидит, у того и следу нет. А следу нет — кто вас найдет?

Е.И. Чарушин

— Почему это, Заинька, у тебя такие длинные ушки? Почему это, серенький, у тебя такие быстрые ноги?

— А все потому, Лисонька, что уж очень у тебя тихие шаги да уж очень острые зубы!

Н.И. Сладков

Почему зайцы зимой белые шубки носят

(сказка)

Повстречались как-то в лесу Мороз и заяц. Мороз расхвастался:

— Я самый сильный в лесу. Любого одолею, заморожу, в сосульку превращу.

— Не хвастай, Мороз Васильевич, не одолеешь! — говорит заяц.

— Нет, одолею!

— Нет, не одолеешь! — стоит на своем заяц.

Спорили они, спорили, и надумал Мороз заморозить зайца. И говорит:

— Давай, заяц, об заклад биться, что я тебя одолею.

— Давай, — согласился заяц.

Принялся тут Мороз зайца морозить. Стужу-холод напустил, ледяным ветром закружил. А заяц во всю прыть бегать да скакать взялся. На бегу-то не холодно. Уставать стал Мороз, думает: “До чего ж крепкий заяц!” А сам еще сильнее лютует, такого холода напустил, что кора на деревьях лопается, пни трещат. А зайцу все нипочем — то на гору бегом, то с горы кувырком, то чертогоном по лугу носится. Совсем из сил Мороз выбился, а заяц и не думает

замерзать. Отступился Мороз от зайца:

— Разве тебя, косой, заморозишь — ловок да прыток ты больно!

Подарил Мороз зайцу белую шубку. С той поры все зайцы зимой ходят в белых шубках.

Игра “Заяц и капуста”

На расстоянии 10—15 шагов чертят две параллельные линии — это границы “огорода”. Играющие делятся на 2 равные группы. Ребята каждой группы берутся за руки и выстраиваются вдоль линий, образуя “плетень”. Один из участников— “Заяц”— выходит на середину “огорода” с “капустой” (мячом).

“Плетень” хором спрашивает, “Заяц” отвечает:

— Где ты, заинька, гулял?

— В огороде.

— Что ты, заинька, там делал?

— Я капустку рвал, в пучки вязал.

— А куда ты, заинька, ее подевал?

— За плетень покидал!

Все поют:

Бежит-скачет заинька,
Серый горностаинька,
Коротенькие ножки,
Сафьяновы сапожки.
В огород он прибегал,
Всю капусту поломал,
В пучки повязал,
За плетень покидал.

С последними словами “Заяц” бьет ногой по мячу в сторону одной из групп. Если мяч пролетит “плетень”, то “Заяц” бежит, стараясь пробиться через “плетень” (сцепленные руки ребят), поднять мяч, принести и положить его на прежнее место. “Заяц”, который выполнит все эти условия, продолжает игру. Тот, кто дольше продержится в роли “Зайца”, выходит победителем. Неудачника же заменяет другой игрок.

Зайчик

Маленькому зайчику

На сырой ложбинке
Прежде глазки тешили
Белые цветочки...

Осенью расплакались
Тонкие былинки,
Лапки наступают
На желтые листочки.

Хмурая, дождливая
Наступила осень,
Всю капусту сняли,
Нечего украсть...

Бедный зайчик прыгает
Возле мокрых сосен,
Страшно в лапы волку
Серому попасть...

Думает о лете,
Прижимает уши,
На небо косится —
Неба не видать...

Только б потеплее,
Только бы посуше...
Очень неприятно
По воде ступать...
А.А. Блок

Жил-бы зайчик,
Длинные ушки.
Отморозил зайчик
Носик на опушке.

Отморозил носик,
Отморозил хвостик,
И поехал греться
К ребятишкам в гости.

Там тепло и славно,
Волка нет.

Там дают морковку
На обед.
В. Хрол

Испугались зайца

Мы ходили по грибы,
Зайца испугались.
Схоронились за дубы,
Растеряли все грибы.
А потом смеялись —
Зайца испугались!
А. Воронько

Считалочка

1. Раз, два, три, четыре, пять
Вышел зайчик погулять.
Что нам делать?
Как нам быть?
Надо зайчика ловить.
Кто же будет догонять?
Будем снова мы считать.
Раз, два, три, четыре, пять.
Ну, попробуй нас догнать!

2. Бежит зайка по дороге,
Да устали сильно ноги.
Захотелось зайке спать,
Выходи, тебе искать!

Заяц-беляк

Заяц-беляк летом серый. Прижмется к земле — его и не заметишь. Днем заяц спит, а как начнет темнеть, тут он и бежит кормиться. На полянке зеленую травку щипать. Ест, а сам прислушивается: не крадется ли к нему лиса или другой зверь?

Услышит опасность, убежит подальше и опять затаится. К зиме заяц в белую шубку одевается — теплую, пушистую. В такой шубке в самый сильный мороз не холодно и спрятаться легко.

В. Чаплина

Загадки

1. Косой бес
Поскакал в лес.

2. На гору бегом,
а с горы кувырком.

3. Комочек пуха,
Длинное ухо,
Прыгает ловко,
Любит морковку.

4. Мелким шажком
Бежит босиком.
Серый свитерок
Обвевает ветерок.

5. Длинноухий озорник
В огород ходить привык.
Он по грядкам прыгать стал —
Всю капусту потоптал.
Мы за ним — он скок-поскок
С огорода наутек.

6. Мне так страшны лисицы, волки,

Да и охотничьи двустволки,
Что сплю с открытыми глазами!
А кто я, отгадайте сами.

7. Маленький, беленький
По лесочку прыг-прыг,
По снежочку тык-тык.

8. Много бед таят леса:
Волк, медведь там и лиса!
Наш зверек живет в тревоге,
От беды уносит ноги.
Ну-ка, быстро отгадай-ка,
Как зверек зовется?..
(зайка)

9. Не барашек и не кот,
Носит шубу круглый год.
Шуба серая для лета,
Для зимы — другого цвета.

10. Прыгун-трусишка:
Хвост-коротышка,
Глазки с косинкой,
Ушки вдоль спинки;
Одежка в два цвета —
На зиму и лето.

11. Серый зверюшка,
Длинные ушки,
А хвостик клубком,

Спит под кустом —
Там его дом.
Зима наступает —
Шубу меняет,
Кто его знает?
(Заяц)

12. Хвост короче уха,
Быстрые повадки,
Мчусь я что есть духу,
Мчусь я без оглядки.
Кто я, угадай-ка?
Ну, конечно...
(зайка)

13. Под чем заяц лежит?
(Под ушами)

ЛИСИЦА

Хвост пушистый,
Мех золотистый,
В лесу живет,
А в деревне кур крадет.
(Лиса)

В лесу живет лиса. Там под деревом у нее глубокая нора, а в норе — маленькие лисята. Пока лисята совсем маленькие, лисица не покидает их. Ведь с маленькими так много хлопот! Нужно их накормить, согреть, потом еще надо умыть. Лисица старательно вылизывает мордочки своих детенышей, их хвостики, их животики, и пушистая шерстка лисят всегда чистая.

А подросли лисята, тут у лисицы другие заботы появляются. Настало время их к охоте приучать. Вот и тащит лиса своим детям то мышку, то птицу, то зайца. Отдаст лисятам, сядет в сторону и следит, как они добычу ловить учатся.

В. Чаплина

Для чего лисе хвост?

Лиса без хвоста пропадет. Погонятся за ней собаки — быстро ее бесхвостую поймают. А с хвостом лиса их обманет. Поведет хвостом вправо, а сама влево метнется. Так и уйдет рыжая плутовка от погони.

С. *Заплатная*

Загадки:

1. Длинное хвостище,
Рыжее волосище.
Сама — хитрище.

2. Плутовата,
Воровата,
Перед всеми виновата,
Но уходит от беды
С целой головою,
Заметая все следы
Золотой метлою.

3. За деревьями, кустами
Промелькнуло быстро пламя.
Промелькнуло, пробежало,
Нет ни дыма, ни пожара.

4. Посмотрите-ка какая —
Вся горит, как золотая.
Ходит в шубке дорогой,
Хвост пушистый и большой.

Считалочка:

Шла лисичка по тропинке
И несла грибы в корзинке —
Пять опят и пять лисичек —
Для лисят и для лисичек.
Кто не верит — это он,
Выходи из круга вон.

Игра “Лиса, охотник и куры"

Выбирается охотник, лиса, петух. Остальные все— куры. Они вместе с петухом гуляют по двору, машут крыльями, клюют зернышки и говорят “ко-ко-ко”. Петушок тоже занят, но поглядывает в сторону лисы. По тихому знаку воспитателя лиса начинает подкрадываться к курам. Заметив ее, петушок кричит “ку-ка-ре-ку!”. Это сигнал для кур бежать на “насест”(скамейку, гимнастическую стенку). Там они в безопасности. Лиса старается осалить кур и петуха. Охотник стоит на расстоянии 4—5 м от насеста. У него два мяча. Он старается осалить лису мячом. Если попытки не удались, игра возобновляется в том же составе. Если лиса осалена, выбирают нового охотника и лису из захваченных кур. Если же лису осалить не удалось, то пойманные куры присоединяются к охотнику. Он отдает им 1 мяч. Каждый имеет одну попытку осалить лису.

ВСТРЕЧА С МЕДВЕДЕМ

Медведь

Летом бродит без дороги
Между сосен и берез,
А зимой он спит в берлоге,
От мороза пряча нос.
(Медведь)

Медведь очень крупный зверь — до 2,5 м длиной, а если встанет на дыбы, то и все 3 м. Живут медведи в глухих лесах с буреломом, где есть и болотца, и лужайки, и родники. Однако кормиться медведь выходит на открытое место.

В берлоге медведи проводят около 5—6 месяцев. Они скорее дремлют, чем спят, и в случае опасности покидают берлогу.

Зимой не едят, живут за счет накопленного летом и осенью жира. Весной после выхода из берлоги медведь выслеживает диких копытных — оленей, лосей, косуль. Во время охоты он проявляет не только большую силу, но и проворность, ловкость. Голодный после спячки медведь может питаться падалью, ловит рыбу, разоряет муравейники, проглатывая вместе с муравьями и строительный материал. С середины лета и до осени питается преимущественно ягодами, плодами, орехами, зелеными растениями, насекомыми, посещает овсяные поля и пасеки. Если год был неурожайный на ягоды и орехи, медведи не успевают откормиться и не залегают в берлоги, становятся очень злыми и опасными. Их называют шатунами.

Бурый медведь давно стал редким и внесен в Красную книгу как вид, нуждающийся в охране. Это связано с тем, что очень мало у нас осталось больших глухих лесов, в которых любят жить медведи, да и охотились на них когда-то без меры.

Л. П. Молодова

Игра “У медведя во бору”

Дети собирают грибы и ягоды, поют песенку:

У медведя во бору,
Грибы, ягоды беру,
А медведь сидит
И на нас рычит.

В ответ медведь спрашивает, топая ногой после каждого вопроса:

Кто в лесу гуляет?
Кто мне спать мешает?
Кто это поет?
Спать мне не дает?

Слова “не дает” сигнал: дети убегают от медведя за черту, медведь догоняет их. Пойманных медведь отводит к себе в берлогу. Игра возобновляется.

Л. П. Молодова

Мишка

Уронили мишку на пол,
Оторвали мишке лапу.
Все равно его не брошу, —
Потому что он хороший.
А. Барто

Мой мишка

Я рубашку сшила мишке,
Я сошью ему штанишки.
Надо к ним карман пришить
И платочек положить.
На плите сварилась каша.
Где большая ложка наша?
Я тебе перед едой лапы вымою водой.
Повяжу тебе салфетку —
Ешь котлетку, ешь конфетку,
Молоко свое допей
И пойдем гулять скорей.
Это куры, это утки.
Черный Шарик возле будки.
Мы его не позовем,
Убежим гулять вдвоем.
Пьет козленок из корыта,
На тебя глядит сердито.
Ты не бойся — это гусь,
Я сама его боюсь!
Мы по узенькой дощечке
Побежим купаться в речке,
Будем плавать, загорать,
Наши трусики стирать.
Мишка топал, баловался —
Легкий мостик зашатался,
По воде идут круги...
— Шарик, Шарик, помоги!
Мишка мокрый, будто губка,
Сохни, плюшевая шубка.
Шарик убежал вперед...
Нам от мамы попадет!
З.Н. Александрова

Купание медвежат

Наш знакомый охотник шел берегом лесной реки и вдруг услышал громкий треск сучьев. Он испугался и влез на дерево.

Из чащи вышли на берег большая медведица и с ней два веселых медвежонка. Медведица схватила одного медвежонка зубами за шиворот и давай окунать в речку.

Медвежонок визжал и барахтался, но мать не выпускала его, пока хорошенько не выполоскала в воде.

Другой медвежонок испугался холодной ванны и пустился удирать в лес.

Мать догнала его, надавала шлепков, а потом — в воду, как первого.

Очутившись снова на земле, оба медвежонка остались очень довольны купанием: день был знойный, и им было очень жарко в густых лохматых шубках. Вода хорошо освежила их. После купания медведи опять скрылись в лесу, а охотник слез с дерева и пошел домой.

В. Бианки

Медведица и медвежата

А ну-ка, лезь на пенек, сорви ягодки! Не свались, не ушибись!

Хоть мы, медведи, косолапы, а ловкачи. Мы так бегать умеем — лошадь догоним. На деревья лазим, в воду ныряем. Тяжелые пни выворачиваем, жирных жуков ищем. Мы мед и траву едим, корешки и ягоды. А личинка попадет — и ей рады.

Е.И. Чарушин

Считалочка:

За высокими горами
Стоит Мишка с пирогами.
— Здравствуй, Мишенька-дружок,
Сколько стоит пирожок?
— Пирожки не продаются,
Они сами в рот кладутся!

Загадки:

1. Летом по лесу гуляет,
Зимой в берлоге отдыхает.

2. В теплой шубе
Дед-лесник
Летом ходит,
Зиму спит.

3. Вперевалку зверь идет
По малину и по мед.
Любит сладкое он очень,
А когда приходит осень,
Лезет в яму до весны,
Где он спит и видит сны.

4. В яме спит зимою длинной,
Но чуть станет солнце греть,
В путь за медом и малиной
Отправляется...
(Медведь)

5. Где живет он? В самой чаще,
Самой-самой настоящей.
Там гуляет, там и спит,
Там детей своих растит.
Любит груши, любит мед,
Сладкоежкою слывет,
А еще могу сказать,
Очень любит он поспать:
Ляжет осенью, а встанет,
Лишь когда весна настанет.

6. Летом наедается,
Зимой высыпается.

7. По чаще идет
Таежный хозяин —
Валежник ломает,
Пчел разоряет.
Что за зверь,
Кто отгадает?

8. Хозяин лесной,
Просыпается весной,
А зимой под вьюжный вой,
Спит в избушке снеговой.

9. Ты его узнаешь сразу:
Летом на зиму припасы
Не копит он день за днем,
Весь запас всегда при нем.
Сладко спит зимой без храпа,
А во рту, как соска, — лапа.
Лишь начнет капель звенеть,
Просыпается...
(Медведь)

ВОЛК

Серый, зубастый
По угодьям рыщет,
Кого съесть ищет.
(Волк)

Волк — крупный, сильный, ловкий, неутомимый хищник. Он обитает в различных условиях и предпочитает открытые пространства, там ему легче преследовать добычу. Живут волки стаями: подросшие волчата и их родители. Стаи волков ходят

друг за другом, строго ступая след в след.

Когда у волков должны появиться волчата, они устраивают логово под вывернутыми корнями деревьев, среди бурелома, в глухих, трудно доступных местах, вблизи водоемов.

Добычей волков служат разные крупные копытные животные (олени, лоси, косули, кабаны), домашние овцы, коровы, лошади. Не упустят волки случая поживиться лисицей, зайцем, собакой, кладкой яиц, птенцами, а также кормящимися на земле птицами, в том числе и домашними (курами, утками, гусями).

Именно поэтому человек стремится уничтожать волков, забывая о том, что когда они добывают пищу в природе, то в первую очередь их жертвами становятся старые, больные, иногда молодые, еще не окрепшие животные. Истребляя больных животных, волки исключают таким образом заражение других животных, и участие их в размножении, что способствует рождению здорового и сильного молодого поколения копытных. Если в природе появляется много бродячих собак, только волк может быстро справиться с ними, а это очень важно, поскольку собачьи стаи причиняют природе очень серьезный урон.

Л. П. Молодова

Игра “Гуси-лебеди”

Выбирают хозяйку и волка. Остальные дети — гуси-лебеди.

Между домом хозяйки и лугом, где пасутся гуси, пространство, в котором охотится волк. Его логово сбоку.

В начале игры гуси находятся дома, вокруг хозяйки.

Хозяйка

Гуси, гуси!

Гуси

Га-га-га.

Хозяйка

Есть хотите?

Гуси

Да, да, да!

Хозяйка

Так летите на луга!

После этих слов гуси-лебеди хлопают крыльями, гогочут и бегут на луг. В это время выскакивает волк и старается поймать гусей. Те, кого он осалил, идут к нему в логово. Остальные гуси убегают за черту, где луг. Там они в безопасности.

Хозяйка

Гуси-лебеди, домой!

Гуси

Нам нельзя идти домой, серый волк под горой.

Хозяйка

Что он там делает?

Гуси

Под горою волк похаживает, на нас, гусей, поглядывает. То туда идет, то сюда идет, нам дороги не дает.

Хозяйка

Так лети, как хотите, только крылья берегите!

Гуси бегут к хозяйке, а волк ловит их.

Считалочка:

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышла свинка погулять.
А за свинкой серый волк,
Волк-то в свинках знает толк.

Загадки:

1. На овчарку он похож,
Что ни зуб — то острый нож!
Он бежит, оскалив пасть,
На овцу готов напасть.

2. За горами, за полями,
За высокими лесами
Хищник-ворище
Ночами рыщет,
Добычу ищет.
Зубами щелк!
Кто это?..
(Волк)

“ЧУДО-ЛИСТЬЯ”

Действующие лица: *Баба-Яга, ведущий, Кощей.*

Место выступления оформлено всевозможными растениями, плакатами, рисунками с изображением растений.

Ведущий.

А сейчас мы поиграем с вами в игру “Чудо-листья”.

Баба-Яга.

Здравствуйте, ребятки! *(Обращается к ведущему)*. Так, о чем интересном вы сегодня нам расскажете?

Ведущий.

Сегодня я хочу рассказать вам о листьях.

Баба-Яга. (Разочарованно).

Ну вот, придумали, о чем говорить. Что в листьях может быть интересного? Зачем вообще они нужны?

Ведущий.

Прежде чем ответить на этот вопрос, отгадайте загадку.

Баба-Яга.

Какую?

Ведущий.

Без чего человек не может жить?

Раздается свист, шум, гром. Влетает Кощей.

Кощей.

Я знаю, без чего человек не может жить.

Ведущий.

Без чего же?

Кощей.

Без меня.

Баба-Яга.

Здравствуй, братец родимый, Кощей любимый!

Кощей.

Здорово, сестрица Яга — костяная нога.

Ведущий.

А с ребятами почему не поздоровался, Кощей?

Кощей.

Здравствуйте, ребятки!

Ведущий.

Так ты, Кощей, считаешь, что без тебя мы не сможем жить? Так?

Кощей.

Конечно! Если вы не согласны, то я живо могу всех вас погубить.

Ведущий.

Какое высокомерие! Сколько еще в тебе злой силы. Без тебя всегда проживем. Правда, ребятки? *(Ребята отвечают).*

Баба-Яга.

Но без чего тогда мы не можем жить? Очень даже интересно. Я так думаю, что без хлеба.

Ведущий.

Нет, Баба-Яга. Мы не можем жить без листьев.

Баба-Яга.

Вот еще что придумали. *(Сердито).* Без листьев! Так я поверю и поверю. Без каких-то там листьев мы не можем жить.

Кощей.

Бред, бред какой-то несете!

Ведущий.

Ну, хорошо. Тогда скажите, можете ли вы не дышать? Ну-ка, попробуйте жить, чтобы не дышать. Ребята тоже могут попробовать не дышать. Начали...

Баба-Яга и Кощей затаили дыхание, стараются не дышать.

Баба-Яга и Кощей. (Выпустив воздух).

Ой, больше не могу, дышать хочется *(шумно дышит).*

Ведущий.

А знаете, чем вы дышите?

Баба-Яга.

Никогда об этом не думала. Дышится да дышится, ну и ладно.

Кощей.

Да и я никогда не думал об этом. А чем мы дышим?

Ведущий.

Так вот знайте. Все мы дышим кислородом, а если сказать — то воздухом, в котором находится кислород. За сутки каждый из нас вдыхает 700—900 литров кислорода.

Кощей.

Ой-ой-ой! Как много!

Ведущий.

Но еще больше потребляет кислород легковой автомобиль. За 1000 км пробега он потребляет столько кислорода, сколько хватило бы одному человеку на целый год.

Кощей.

Но я все-таки не понимаю, при чем же тут листья?

Ведущий.

А при том, дорогие мои, что листья, окружающие нас, — это не просто листья, а самые настоящие фабрики кислорода.

Баба-Яга. (Смеется).

Ой, не могу. Ой, уморили. Листья-фабрики. Вот это да! Никогда бы не подумала, что листья, которые я вижу в лесу

каждый день, — это не просто листья, а фабрики.

Кощей.

У всех фабрик бывает дым над трубами, а где над листьями трубы и дым. *(Внимательно рассматривает листья на цветке).*

Ведущий.

Листья — фабрики необычные, без труб и дыма. Теперь вам известно, что мы дышим кислородом, а выдыхаем уже углекислый газ.

Баба-Яга.

Углекислый газ, значит...

Ведущий.

В листья из почвы идет вода. Под воздействием энергии света листья выделяют кислород. Вот и получается, что без листьев мы с вами не можем обойтись.

Баба-Яга.

Выходит, если бы листочков не было, мы израсходовали весь кислород?

Кощей.

Выходит, чем больше листьев, тем больше кислорода.

Ведущий.

Да, правильно, Кощей. Все знали, что особенно хорошо дышится там, где много зелени, растений. Поэтому вокруг домов сажают деревья и кусты, а отдыхать приятно в лесу или парке.

Баба-Яга.

Вот почему, ребятки, живу я в лесу, в избушке на курьих ножках. А если б жила в городе, где автомобили загрязняют воздух, то давно бы меня на белом свете не было бы.

Кощей.

Да и я постоянно на природе живу, потому меня и Бессмертным кличут.

Ведущий.

Вот почему так важно беречь природу, ведь без листьев жить невозможно.

Баба-Яга, Кощей.

Да, убедили. Без листьев нам не обойтись.

Ведущий.

А теперь давайте приглядимся к листьям повнимательнее. *(Показывает на плакат.)* Листик состоит из двух частей. Широкая часть называется пластинка; узкая, на которой находится листик, — черешок.

Кощей.

Черешок... запомнили.

Ведущий.

Но бывают листья сидячие, без черешка. *(Алоэ).*

Баба-Яга.

На чем они сидят, на стуле, что ли?

Ведущий.

А еще в листьях обязательно есть окна и двери.

Кощей.

Окна и двери? Невероятно! Но где же они, я их не вижу.

Ведущий.

Окна и двери у листьев очень маленькие. Их можно увидеть только через микроскоп, а называются они — устьица.

Баба-Яга.

Как много незнакомых слов надо запомнить, скоро голова лопнет от всех этих учености: пластинка, черешок...

Кощей.

Да еще эти самые устьица. Как бы не забыть... А для чего они нужны листьям?

Ведущий.

Устьица растениям крайне необходимы. Если в листьях скапливается много влаги, то устьица открываются и лишняя влага уходит, а если мало, то немедленно закрываются. И не дают воде испариться.

Кощей.

Смотри-ка, какие умные эти устьица.

Ведущий.

А известно ли тебе, что растения бывают хищниками?

Кощей.

Как это хищниками?

Ведущий.

Таких растений около 500 на земном шаре.

Баба-Яга.

Интересно узнать, какие листья бывают самыми большими?

Ведущий.

Самые большие листья — это листья пальмы. Они бывают более 20 м. Из этих листьев люди строят заборы, дома-хижины. А некоторые листья мы употребляем в пищу. Вот ты, Кощей, какие листья употребляешь?

Кощей.

Никакие! Что я заяц что-ли листья жевать.

Ведущий.

Так вот, чай как раз делается из листьев. Из книги узнаете, какой чай называется байховым.

Баба-Яга.

А еще лавровый лист используется для приготовления пищи, он очень ароматный.

Ведущий.

Правильно, Баба-Яга. В пищу мы используем разные листья. Например, зеленый лук. Это ведь тоже листья. Еще в книге можно прочитать об удивительных листьях виктории, похожих на “сковородки”.

Затем Баба-Яга и Кощей передают детям письмо-задание следующего содержания:

“Мы, Баба-Яга и Кощей Бессмертный, советуем всем прочесть книгу М. Астед “Чудо-листья”. Тогда вы сможете ответить на вопросы:

— Без чего люди, животные и растения не могут жить?

— Почему листья называют фабриками?

— Что они вырабатывают и из чего?

— Есть ли в листьях окна и двери?

— Какие листья называют сидячими?

— Какие растения-хищники вы знаете?

— Какие листья мы употребляем в пищу?

Читайте книгу внимательнее, тогда сможете ответить на все эти вопросы.

Желаем удачи!”

РОЛЕВАЯ ИГРА “ПОЧЕМУ МЫ В КРАСНОЙ КНИГЕ?”

Подготовка игры:

Цель игры: психологическая подготовка школьников к реальным экологическим ситуациям, учиться понимать отношение к природе людей, выполняющих различные социальные роли в зависимости от профессий и должности, овладевать приемами общения как со сверстниками, так и со старшими товарищами, выработка нравственной позиции личности.

Ролевая игра предлагает для проведения на кружковых занятиях с юннатами 3—5 классов. Количество играющих и персонажи (роли) игры могут быть самыми разнообразными животными из Красной книги. Юннаты подбирают литературу с помощью руководителей кружков, библиотекаря и готовят свою роль в этой игре. Предварительной подготовкой к игре являются и другие кружковые занятия, экскурсии, беседы. Юннаты готовят эмблемы участников игры.

Ход игры:

Вступительное слово руководителя:

Ребята! Сегодня тема нашего занятия — это проблема сохранения на Земле многообразия видов растений и животных, выяснения причин сокращения их численности, практические пути решения вопроса сохранения и умножения численности видов. Сегодня мы проведем наши занятия в форме экологической ролевой игры.

Играя роли редких растений и животных, роли охотников и экологов, вы вырабатываете свою нравственную позицию, свое отношение к вопросам охраны природы, учитесь убедительно излагать свои мысли, общаться. Нашу ролевую игру мы проведем в форме заседания Комитета по охране природы. Представляю вам ведущего: Председатель Комитета по охране природы.

Зубр.

Я — зубр. Еще сотню или даже меньше лет назад мы, зубры, большими стадами бродили в лесах Беловежской пущи. На нас

охотились Владимир Мономах и литовские князья. Великий литовский князь Витольд приказал ежедневно убивать нас по сотне для пиров. В результате этого накануне первой мировой войны нас оставалось всего 700. И последний из нас, чистокровных беловежских зубров, был убит в 1919 году. Но, на счастье, мы остались кое-где в заповедниках и зоопарках. Так и я, и несколько моих товарищей были завезены для разведения в пущу, где сейчас довольно много — около 250. Мы очень крупные звери, я вешу, например, около тонны. Если меня не тревожить, то я довольно миролюбив. Я вегетарианец. Люблю поедать листья, травы, побеги. Сейчас можно сказать, что мы, зубры, как зоологический вид спасены.

Бабочка.

Я отношусь к отряду чешуекрылых. Как называют иначе? Правильно, бабочка. Но я не просто бабочка, а красивая ночная бабочка — Павлиний глаз малый, ночной. К сожалению, не могу сказать, что мы, как зубры, спасены. И хотя нас трудно увидеть, мы, к сожалению, любим лететь на свет, и там нас часто ловят.

Численность наша снижается и из-за хозяйственного освоения наших мест обитания. В Беларуси мы встречаемся в Полесье. Гусеницы живут на березе, терне, крушине. Не ловите нас, люди, пожалуйста!

Летучая мышь.

Про меня можно загадать загадку: “Не птица, а летает”, или “Кто спит вниз головой?” Отгадали? Правильно, я летучая мышь. Да, это мы, летучие мыши, спим вниз головой. Может быть, вам кажется, что так спать неудобно, но мы так привыкли. Зовут меня большая ночница. Живем мы вообще-то на юге Украины, а в Беларуси бываем очень редки. Да и во всем мире нас стало гораздо меньше. Человек, применив яды для борьбы с насекомыми-вредителями, лишил и нас корма. Разорено и много наших убежищ. Поедаю я крупных бабочек, хрущей, других жуков, приношу людям несомненную пользу.

Ведущий.

Вот просит слова человек, а кто он, об этом он расскажет сам.

... Палим во что попало — жаден глаз!
И рубим, и взрываем, и корежим...
Природа-мать ждет милостей от нас,
Взять их у нас она, увы, не может.

Я охотник, не признающий законов. Вы называете нас браконьерами. Это по нашей, браконьеров, милости исчезли бескрылая гагарка, странствующий голубь, сумчатый волк, голубая антилопа, тур, тарнак. Подумаешь, зайцы, белые медведи, лебеди и так далее. Цапель мы убиваем ради нескольких белых перьев, носорога ради его целебного рога, а из жирных пингвинов мы делаем факелы. Мы разоряем гнезда птиц, убиваем лосиху с лосенком, стреляем с вертолета, из окна поезда и из автомашины.

Лебедь.

Уважаемый ведущий! Предоставьте слово нам, птицам!

Ведущий.

Пожалуйста, лебедь-шипун, вам слово.

Лебедь.

Я часто теперь встречаюсь в Беларуси. Люди любят нас, берегут, лечат и подкармливают, если мы попадем в беду... Зимуем на юге, а гнездиться прилетаем в ваши края. Гнезда строим у воды, в зарослях тростника. Но люди, осушая болотистые участки, заливные луга, нарушают наши гнездовые участки, беспокоят на гнездах.

Браконьер.

Подумаешь, лебеди! Я с товарищами катался на лошадке в парке. Там плавали лебеди. Они были совсем ручные. Мы подозвали к себе одного, свернули ему шею, а затем на квартире у одного товарища зажарили его и съели.

Юрист.

Предоставьте слово мне. Нет, природу есть кому защитить. Я хочу вам сказать, звери, птицы и насекомые, что закон стоит на страже всего живого и строго наказывает браконьеров. Лица, виновные в использовании, добыче животных, в нарушении правил охоты, подвергаются штрафу. Что касается лебедя, то в процессе расследования мы установили, что убитый лебедь принадлежал организации, стоял у них на балансе. Но это не главное! Этот акт вандализма, бессмысленной жестокости, просто потряс людей. Преступники понесли уголовное наказание по ст. 89 ч. 2 Уголовного Кодекса.

Ведущий.

Давайте выслушаем самого крупного хищника наших лесов. Послушаем загадку:

Любит груши, любит мед,
Сладкоежкою слывет.
А еще могу сказать
Очень любит он поспать.

Ляжет осенью, а встанет
Лишь, когда весна настанет.

Кто это? Правильно, медведь. Итак — ему слово.

Медведь.

Я медведь бурый. Очень мало осталось нас в Беларуси. Я живу в Березинском заповеднике. Раньше нам очень досаждали браконьеры, и теперь нас очень мало. Про нас, медведей, столько сочинили сказок, стихов. Питаемся мы ягодами, грибами, очень любим мед, в общем, всеядны. Обитаем в старых хвойных и смешанных лесах. Нас стало очень мало, потому что вырубают леса, лишают нас наших мест обитания и охотятся браконьеры.

Браконьер.

Да, мы охотимся на животных, так сказать, регулируем их численность, правда, без разрешения на охоту. Выехали мы раз с друзьями на охоту лося на служебной машине в деревню, расположенную в зеленой зоне города. Лосей там было много, и мы без труда убили одного. Разделали тушу, мясо поделили поровну, а остатки лося даже не замаскировали. Пусть звери едят, мы не жадные! Правда, потом нас все нашли, и народный суд приговорил каждого к 2 годам лишения свободы, а также за причиненный ущерб с нас взыскали штраф.

Охотник.

Уважаемые члены комитета, я тоже охотник, но не сравнивайте и не путайте нас с этими браконьерами. У нас есть свое общество, и мы охотимся на ту дичь, которой много, по специальным разрешениям (лицензиям) в отведенном месте, в определенные сроки. Умело и правильно организованная охота приносит животному миру и нам, людям, только пользу.

Ведущий.

Я думаю, что на этом, уважаемые члены Комитета по охране природы, мы закончим свое заседание. В следующий раз мы заслушаем с вами мнение растений, которые тоже стали редкими и попали на страницы Красной книги.

Заключительное слово руководителя:

Итак, ребята, закончился I этап нашей игры. Вы говорили от имени животных, охотников и горе-охотников и поняли, наверное, многие причины исчезновения или уменьшения численности животных. Следующий этап игры — редкие растения! До новых встреч в “Комитете охраны природы”.

Подвижные игры 3

Невесомбол

В этой игре принимают участие две пары. Вместо ворот ставятся два кольца на стойке — одно синее, другое красное. Задача каждой пары —щелчком перепасовать воздушный шар так, чтобы он влетел в кольцо соперников. Если шар упадет на землю, право первого удара по нему получает соперник. Играют два тайма по три минуты. Побеждает пара, набравшая большее количество очков.

Не урони мяч

Играющие делятся на две команды. На линию старта выходят по одному представителю от каждой команды. В вытянутых руках у них по две палочки длиной 30—40 см. Палочками они зажимают мяч так, чтобы он не упал. Каждый играющий стремится пробежать быстрее своего соперника, не уронив при этом мяч. Если же мяч упал, то надо остановиться, палочками поднять его и снова бежать. Дистанция бега — 15—20 м.

Гонки с зонтиками

Эта игра хороша тем, что ее можно проводить и в жаркий день, когда ярко светит солнышко, и в дождь. В забегах участвуют пары, но вместо палочки-эстафеты они передают другой паре свои зонтики. Побеждает та команда, участники которой пробежали с зонтиком всю дистанцию быстрее.

Летающий мяч

В игре участвуют 2—4 команды по 3—8 игроков. Все команды получают по одинаковому резиновому мячу. Игроки каждой команды образуют свой круг. Круги одного размера, игроки стоят друг от друга на расстоянии броска. Каждая команда бросает мяч от игрока к игроку условленное количество раз. Выигрывает команда, которая первой закончит все передачи.

Варианты:

1) Игроки располагаются по кругу сидя, при этом допускается лишь игра одной рукой.

2) Поймав мяч, повернуться вокруг себя на 180° и перебросить его следующему игроку.

3) Поймав мяч, игрок обегает свой круг и перебрасывает мяч следующему.

Круговые пятнашки

В игре участвуют 5—10 человек. Взявшись за руки, игроки образуют круг. Один игрок в круге, а если круг очень большой, то в центр его можно поставить двоих игроков. Водящий стоит за кругом, он — ловец. Водящий старается догнать и запятнать игрока из круга. Задача остальных — не допустить этого. Круг постоянно движется в одном направлении с ловцом. Ловец выигрывает, если он за условленное время (30 сек) запятнает игрока в круге или разорвет круг.

Третий лишний

12 и больше игроков, встав попарно в затылок друг другу, образуют круг. Расстояние между парами 2—3 м. Водящий и один игрок находятся вне круга. Водящий должен догнать свободного игрока, последний же бегает за кругом. Он должен встать перед одной из пар, тогда последний игрок пары становится "третьим лишним" и убегает от водящего. Если же водящему удается запятнать свободного игрока, они меняются ролями.

Убегающий может занять свое место в паре, только обежав полный круг. Пересекать круг не разрешается. Пятнать можно (или нельзя) тотчас же.

Варианты:

1) Все пары располагаются, сидя на корточках. Тогда убегающий должен сесть рядом справа или слева. "Третьим лишним" в таком случае будет крайний игрок.

2) "Второй лишний". Игроки располагаются в круге поодиночке или сидя на корточках.

Два старта

На площадке ровной чертой или флажками отмечены две линии. Расстояние между ними не менее 30 м, длина линии 10—12 м. На одной линии разложены кольца (гимнастические обручи), причем каждое кольцо пронумеровано: 1, 2, 3, 4, 5. На другой линии приготовились к старту бегуны, которые тоже имеют те же порядковые номера, что и кольца. Бегуны находятся в положении низкого старта (присесть на левую, согнутую в колене ногу, правая свободно отставлена и готова оттолкнуться).

Судья поднял флажок! Задача: первым добежать до линии, где лежат кольца, причем к кольцу своего номера. Встать в центр кольца, поднять его на вытянутых руках над собой, повернуться на 180°, опустить кольцо точно на то же место, где оно лежало, и бежать обратно. Побеждает та команда, которая быстрее и с наименьшим количеством ошибок справится с заданием.

Достань платок

Платок подвешивают на какой-нибудь опоре (можно на дереве) так, чтобы его можно было при необходимости поднять выше. Победит в игре тот, кто сможет прыгнуть выше всех и снять платок.

Не откажите в любезности

В руках ведущего большая кукла. Ее “присутствие” объясняется тем, что ведущего попросили присмотреть за “ребенком”. На самом же деле кукла — главное действующее лицо в игре на танцевальном вечере.

Ведущий подходит к любой танцующей паре и просит, например, молодого человека, передавая ему куклу, временно заменить его в качестве “няньки”, сам же танцует с его партнершей. Тот, в свою очередь, может обратиться с подобной просьбой к какой-нибудь другой паре. В этой игре-минутке есть одно условие: обращение к танцующим с просьбой необходимо начинать с фразы: “Не откажите в любезности”. Без такого пароля просьба не выполняется.

Танцующих станет вдвое больше

Под таким названием можно провести довольно простую игру под музыку любого танца. В центр зала выходит пара. Она начинает танец. Когда мелодия первый раз повторяется, или по специально установленному сигналу (три хлопка в ладоши, удар в гонг и т. п.) пара разделяется, каждый из партнеров приглашает нового. Образуются уже две пары. Затем снова сигнал, и снова пары расходятся, каждый партнер приглашает себе нового. Число пар каждый раз удваивается до тех пор, пока в танец не включатся все присутствующие.

Дуэлянты

Для этого поединка необходимы в качестве реквизита два детских пистолета с широкими стволами, стреляющие целлулоидными шариками, и две склеенные из картона воронки (“фунтики”).

“Дуэлянты”, держа в правой руке заряженные пистолеты, а в левой “фунтики”, становятся в 1,5—2 метрах друг от друга.

По сигналу ведущего оба стреляют, стараясь попасть другому в грудь. Меткий выстрел принесет победу, и, казалось бы, произвести его с такого небольшого расстояния не так уж сложно. Но... противник может избежать “пули”, если поймает ее в свой “фунтик”. И в этом случае победителем дуэли будет он.

Песня с заданной ноты

Ведущий называет какую-нибудь ноту, например “до”, и команда должна запеть песню, текст которой начинается со слога, соответствующего этой ноте. (“До свиданья, мама, не горюй...”).

Когда играющими найдены нужные песни, на баяне или другом инструменте “дается настройка” и начинается их исполнение.

Образцовый капитан

Каким должен быть капитан игровой команды? Первый капитан, например, говорит: смекалистым, второй — сообразительным, первый — неунывающим, второй — расторопным. И так до победы.

Определите характер

Нарисовав на доске несколько геометрических фигур, попросите играющих сказать (конечно, в шутку), какие черты характера могут обозначать эти фигуры. Наиболее остроумные ответы получают оценку. Например, замкнутость, угловатость, тупость, прямолинейность, нервозность.

Оркестр

Играющие сидят произвольно. Каждый из них движениями рук подражает игре на определенном инструменте: скрипке, флейте, барабане, гитаре, балалайке, пианино и т. д. Ведущий также “играет” на каком-то инструменте, например, на трубе. Вдруг ведущий перестает “играть” на трубе и начинает подражать скрипачам. Скрипачи сразу же переходят на трубу. Но вот ведущий “заиграл” на флейте. Флейтисты переключаются на скрипку, то есть на тот инструмент, на котором только что играл ведущий. Если же ведущий снова “заиграет” на трубе, все немедленно переходят на свои первоначальные инструменты. За каждую ошибку участникам засчитывается штрафное очко. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок или вообще их не допустит.

Хорошо эту игру сопровождать музыкой, используя грампластинки, магнитофон.

Узнай песню

Играющие выбирают водящего. Он должен выйти в другую комнату. В это время игроки шепотом, чтобы не было слышно водящему, советуются. Они выбирают песню, которую должен отгадать водящий, и раздают по слову каждому. Например, песня “Здравствуй, милая картошка...”. Одному игроку дают слово “здравствуй”, другому — “милая” и т. д. Водящий возвращается и,

спросив, у кого первое слово, задает ему, а затем и остальным игрокам самые неожиданные вопросы:

— Какой у тебя размер ботинок?

— Что ты ел сегодня утром?

— Что ты думаешь об Атлантиде?

Игроки обязаны быстро ответить на поставленный вопрос, вставив в ответ свое слово.

Например:

— Здравствуй, а ты до сих пор не знаешь моего размера?

Вслушиваясь в ответы, водящий старается понять, какое слово здесь инородное, и отгадать песню.

Водить идет тот, на ответе которого водящий отгадал песню.

Тихое пение

Все играющие сидят. Один из них, по выбору, выходит из комнаты. В его отсутствие игроки задумывают какой-нибудь предмет (например, стул, мяч, рояль). Этот предмет вышедший из зала игрок должен отгадать. По сигналу ведущего “отгадчик” входит в комнату (зал). Чем ближе он подходит к задуманному предмету, тем громче пение, и наоборот. Когда водящий отгадает предмет, все хлопают в ладоши. Затем выбирается новый водящий.

Песня-пантомима

Реквизит: треугольные колпаки из бумаги (газеты) по количеству играющих.

Каждому играющему предлагают надеть на голову колпак. Ведущий предлагает запомнить текст:

Колпак мой треугольный,
Треугольный мой колпак,
А коль не треугольный,
То то не мой колпак.

Играющие повторяют за ведущим текст песни, а затем исполняют ее в быстром темпе на мотив русской народной песни “По Муромской дорожке”.

— Исполнена песня хорошо, — говорит ведущий. — Но текст великоват. Давайте сократим его. Вместо слова “колпак” пусть каждый из вас укажет на него рукой. Допустивший ошибку, то есть не указавший на колпак или произнесший слово “колпак”, выбывает из игры.

— Приготовились, начали.

Допустившие ошибку выбывают из игры.

— Ну зачем слово “мой”? — спрашивает ведущий. — Вместо него достаточно указать правой рукой на себя. Условились — слово “мой” не петь. Начали!

Играющие поют: “... треугольный, треугольный..., а коль не треугольный, то то не...”.

Снова допустившие ошибку выбывают из игры.

— Товарищи, теперь давайте и слово “треугольный” не петь, — говорит ведущий, — а вместо него движением руки изображать треугольник.

Играющий, сумевший выполнить и это требование, становится победителем и получает приз.

Спокойные игры

Колечко

Играющие садятся или становятся в круг, берутся обеими руками за веревочку (шнур) со связанными концами, пропущенную через кольцо, которое играющие незаметно передвигают от соседа к соседу, прикрывая его руками. Водящий старается найти колечко, предлагает то одному, то другому играющему открыть руки. Если двое играющих открыли руки и кольца не оказалось, то становится водящим тот, кто сумел закрыть кольцо, но если водящий за две попытки найдет кольцо — он считается победившим.

Рассказ охотников

Играющие садятся в круг. Ведущий начинает рассказ. “Удивительная охота была в моей жизни”... Вдруг он замолкает, не закончив фразы. В это время сосед справа должен быстро подхватить оборванную фразу и продолжить рассказ, остановившись в свою очередь тоже на незаконченной фразе. Его должен подхватить третий и т. д. Рассказ ведется до тех пор, пока в нем не примут участие все играющие. В конце ведущий предлагает развязку ко всем рассказанным случаям.

Если кто-то из играющих не сможет продолжить рассказ, он выбывает из игры, а рассказ продолжает следующий.

Пряхи

Две пряхи садятся на прясла, к которым привязана кудель. В пряслах имеются отверстия, через которые протянут толстый шпагат длиной 10 м. По сигналу ведущего: “Начали!” пряхи вдевают конец шпагата в отверстие крупного веретена и “прядут”, т.е. одной рукой вращают веретено, а другой — подтягивают шпагат.

Та пряха, которая быстрее и лучше напрядет (намотает шпагат из веретена), считается победившей.

Месяцы года

Ведущий приглашает на игру 12 человек и раздает им карточки по 12 штук каждому. Например, одному с надписями “январь”, второму — “февраль”, третьему — “март” и т.д. Затем ведущий предлагает обменять карточки так, чтобы получился комплект карточек со всеми названиями месяцев года.

Тот, кто быстрее это сделает, считается победителем.

Без труда не вытянешь и рыбку из пруда

Для этой игры на полу чертят два круга (озера) диаметром в 1,5 м на расстоянии 3 м один от другого. В них кладут по пять одинаковых игрушечных рыбок. Двое играющих детскими сачками “ловят” рыбок. Накрыв их сачками, они стараются подхватить рыбок и положить их на стул, не дотрагиваясь до них руками. Тот, кто быстрее справится с заданием, считается победителем.

Умей молчать, когда надо

Играющие становятся по кругу. Ведущий подходит к любой паре и задает одному из игроков какой-нибудь вопрос, например: “Какой сегодня день?”, “Вам наш вечер нравится?” и т. д. Играющий должен молчать, а на этот вопрос отвечают его партнер или партнерша. Та пара, игрок которой ошибется и ответит невпопад или не вовремя промолчит, выполняет задание ведущего или выбывает из игры. Кто остается последним, считается победителем.

Поток слов

Играющие садятся или становятся в круг. Ведущий начинает игру и громко произносит какое-нибудь слово, например: “Пшеница”. Сосед справа должен сейчас же назвать новое слово, начинающееся с последней буквы предыдущего, в данном случае — “а”. Повторять же сказанное слово нельзя. Говорить надо быстро, не задерживаясь более 3—5 секунд. Тот, кто задержится с ответом или скажет неправильно, выбывает из игры.

Из рук в руки

Для этой игры ведущий заранее ставит одинаковое количество стульев по обеим сторонам зала. Присутствующие садятся на них, а когда с одной и другой стороны собирается по 8—10 или более человек, ведущий предлагает игру. Он вручает по мячу крайним сидящим, а те по сигналу передают мяч из рук в руки от первого сидящего до последнего и обратно. Игру можно повторять до трех—пяти раз. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с задачей.

Кто дальше уйдет?

В игре могут участвовать 5—6 человек. Они становятся в шеренгу вдоль условной линии старта. Руководитель предлагает каждому из них припомнить как можно больше имен, причем мужчины называют женские имена, а женщины — мужские.

Каждый из играющих по очереди должен идти вперед от

линии старта, громко называя полные имена так, чтобы на каждый шаг приходилось по одному имени. Останавливаться или замедлять шаг нельзя. Как только играющий запнется и, сделав шаг, не назовет имени, он должен остановиться. Ему подают стул, и он садится на том месте, где остановился. В игру вступает следующий игрок и так далее.

Выигрывает тот, кто продвинется дальше всех.

Полслова за вами

Играющие становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова, а ловящий должен назвать вторую половину (например: паро-воз, маска-рад, теле-фон и т. п.). Желательно называть двусложные слова, начинающиеся с какой-либо определенной буквы.

Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку ответа игрок штрафуется: поет, пляшет, повторяет скороговорку.

Игрок, не выполнивший штрафа, выбывает из игры. Оставшийся последним считается победителем.

Песняры

Ведущий приглашает две группы играющих по 6—10 человек, которые становятся в одну шеренгу лицом к зрителям.

По команде ведущего аккомпаниатор делает проигрыш знакомой песни, после этого играющие обеих групп исполняют первый куплет данной песни, а если есть припев, то исполняют и его. Затем делается проигрыш другой песни и т. д. Всего исполняется 5—10 песен по одному куплету. Та группа, которая лучше, стройнее, задорней исполнит предлагаемые песни, считается победительницей.

Дударики

Приглашаются две группы играющих по 5—8 человек, которые становятся в одну шеренгу на одной линии лицом к зрителям. Ведущий вручает играющим по одной дудочке каждому и по команде ведущего, под аккомпанемент баяна или другого музыкального инструмента группы по очереди, то одна, то другая, исполняют на дудочках указанные ведущим произведения. Это обычно простые наигрыши (“Юрочка”, “Лявониха” и т. п.). Группа, ритмичнее исполнившая их, считается победителем.

Проворные мотальщики

Из фанерных дисков и круглой палки делаются две катушки, к которым привязывают бечевку длиной 6—8 метров; ее середину отмечают ленточкой.

Двое играющих берут катушки и расходятся в разные стороны, насколько позволяет бечевка. По сигналу каждый из участников начинает быстро вращать катушку в руках и, наматывая на нее бечевку, продвигается вперед.

Выигрывает тот, кто раньше намотает бечевку до середины.

Вертящиеся обручи

Для этой игры нужны два обруча диаметром 60 см, согнутые из фанерных полос шириною 3 см.

Двое играющих расходятся на три-четыре шага друг от друга, ставят обручи на пол в вертикальном положении и одновременно запускают их, как волчки.

Проигрывает тот, чей обруч раньше перестанет вращаться и неподвижно ляжет на пол.

Сюрприз вечера

Большую коробку поставьте на возвышении или подвесьте к потолку так, чтобы она была хорошо видна (рядом с коробкой повесьте плакат).

На стол положите карандаши, бумагу, приготовьте ящик для ответов. Все желающие участвовать в игре пишут на бумажках, что, по их мнению, находится в коробке. Трогать коробку, пробовать ее на вес, заглядывать внутрь нельзя. За этим наблюдает дежурный.

Игра “Сюрприз вечера” продолжается 30—40 минут, после чего ответы сдаются жюри для определения победителя. Ответы играющих могут быть самыми различными, так как ориентиров для определения “сюрприза”, по существу, никаких нет. В этом случае все построено на догадке, на случайной удаче.

При проверке ответов может случиться, что либо никому из играющих не удастся угадать, что именно лежит в коробке, либо угадают сразу несколько человек. Как поступить в этих случаях?

В первом случае надо постараться найти хотя бы приблизительно правильный ответ: например, в коробке лежит пенал. Точно никто не угадал, но есть записка, в которой сказано: “Вещь, необходимая школьнику”. Этот ответ и нужно считать правильным.

Во втором случае, если окажется несколько правильных ответов, содержимое сюрпризной коробки (фрукты, цветы, открытки, конфеты) распределяется поровну между победителями, которых для этого вызывают на сцену.

О том, что находится в коробке, знает только организатор вечера, который должен выбрать “сюрприз” и лично (без свидетелей) запечатать коробку.

В коробку можно положить и несколько различных предметов — от этого игра станет интересней, так как окажется несколько победителей.

Кому достанется букет?

Соберите букет цветов. Желательно, чтобы в нем были цветы и полевые, и садовые (12—20 названий). Букет поставьте в вазу так, чтобы на него можно было смотреть со всех сторон и чтобы каждый цветок был хорошо виден.

Находящийся около букета дежурный принимает ответы и следит за тем, чтобы играющие не трогали цветы руками.

Играющим разрешается советоваться друг с другом. В случае, если цветок кроме принятого в ботанике имеет еще иное, местное название, то при определении победителя преимущество должно отдаваться тому, кто напишет название цветка, принятого в ботанике.

Игра продолжается 30—40 минут. По истечении этого времени букет и ответы уносятся к судьям для определения победителя. Если победителей, давших достаточно точный ответ, окажется двое или трое, букет придется разделить между ними.

Для того, чтобы при определении результатов не возникло споров, необходимо заранее составить список цветов, указав все возможные варианты названий. С этой целью лучше всего посоветоваться со специалистом.

Веселый счет

“У меня на щитке прикреплены два совершенно одинаковых плаката, —говорит ведущий. — На каждом из них красками различного цвета написаны числа от 1 до 24, они размещены на плакатах без всякого порядка.

Сейчас мы организуем интересное соревнование. Тех, кто хочет в нем участвовать, я буду вызывать на эстраду парами. Кто желает в первую очередь? Вы становитесь к одному плакату, а вы — к другому. Все время стойте так, чтобы плакаты были видны зрителям. Как только я скажу: “Раз, два, три”, каждый из вас должен вслух считать подряд от одного до двадцати четырех, показывая на плакате каждое названное число. Кто скорее закончит счет, тот и выиграет”.

Можно провести несколько туров соревнования. В каждом туре участвуют попарно только те играющие, которые вышли победителями в предыдущем.

Заколдованное число

“Мне в помощь нужен математик, — говорит ведущий. — Задача его очень проста: я буду говорить одно за другим различные числа, а мой помощник должен каждый раз называть число на единицу больше. Например, я говорю “восемь”, он — “девять”; я говорю “тридцать два”, он — “тридцать три”. Важно только, чтобы тот, кто будет мне помогать, ни разу не сбился. Кто из вас может справиться с такой задачей?”

Вы называете числа в возрастающем порядке, перескакивая через десятки и даже сотни. Ваш “помощник” каждый раз уверенно называет число на единицу больше. Счет идет благополучно до тех пор, пока вы не произнесете “4099”. На этом числе ваш “помощник” обязательно споткнется и вместо того, чтобы назвать следующее число — “4100”, скажет “5000”.

Автогонки

К шнурку или веревке длиной 6—7 метров привязывается игрушечный автомобиль, а к другому концу — небольшая (длиной 40—50 сантиметров) гладко обструганная палочка. Для этой игры понадобятся два или три таких приспособления, чтобы одновременно могли соревноваться двое-трое играющих.

Они садятся на стулья и каждый из них берет в руки палочку. Держать ее нужно за концы обеими руками. Автомобили ставят на линию старта (на всю длину шнура). На расстоянии 1 метра от сидящих игроков чертится или флажками отмечается линия финиша.

По команде руководителя играющие, держа палочку обеими руками, начинают накручивать на нее шнурок и тем самым все ближе и ближе придвигают автомобили к финишу. Вставать со стула, дергать шнурок или поднимать руки с палочкой запрещается. Нарушивший это правило выбывает из соревнования. Выигрывает тот, чей автомобиль раньше достигнет финиша.

ЗАОЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Цель: знакомство с жизнью растений и животных леса, значение леса в жизни человека, взаимоотношения в лесном биогеценозе.

Персонажи игры:

Береза
Белка
Лиса
Ель
Филин
Волк
Медведь
Ведущий

Ведущий.

Ребята! Начинаем наше заочное знакомство с лесом.

Дорогу в лес нам укажут растения и животные, а узнать их вам помогут рисунки, загадки. Итак, мы начинаем свое путешествие.

Береза.

Ребята, ваш путь начинается с одинокого дерева. Название мое вы отгадаете, послушав вот эту загадку.

По всем странам славится стройная красавица,
Белые одежки, золото сережки.
С расплетенной косой умывается росой.
Ветер пряди шевелит, заплетать их не велит.

Отгадали, как меня зовут? Правильно, береза. Теперь пойдем дальше.

Ель.

На тропинке, которая ведет в незнакомый лес, полный диких зверей, стою я — очень знакомое вам дерево. Попробуйте узнать меня.

По округе славится зеленая красавица.
Сарафан, как колокол, по земле да волоком.
Шапочка с опушечкой, с острою верхушечкой.

Отгадали? Да, это я — ель. А теперь вперед, в незнакомый

лес! *Волк.*

Стойте, ребята! Я пропущу вас в лес только тогда, когда вы докажете, что умеете вести себя в лесу. Поэтому ответьте мне на несколько вопросов.

Как в лесу без компаса правильно определить стороны горизонта?

Какие признаки хорошей погоды вы назовете? *(Утро ясное, на траве обильная роса, ветер к вечеру стихает, ласточки поднимаются высоко в небо и т. д.).*

Какие признаки ухудшения погоды можно заметить? *(Солнце садится в тучу, ветер к ночи усиливается, дым от костра стелется по земле, птицы не поют.)*

Как правильно вести себя в лесу?

Ну вот, вы ответили правильно на все вопросы. Ставлю вам на маршрутном листе печать-пропуск. Дальше вы попадете на грибную поляну.

Ведущий.

На Грибной поляне мы встретились с Белкой.

Белка.

Ребята, помогите мне набрать грибов. Сначала отгадайте загадки о грибах.

Нет грибов дружней, чем эти,
Знают взрослые и дети.
На пеньках растут в лесу,
Как веснушки на носу.

С шапкой красной знаться опасно:
Даже муха-зуда не садится сюда.

Рыжие ушки с лисьей макушки
В травке лежат для малых ежат.

А теперь, ребята, соберите в корзину только съедобные грибы.

(Ребята “собирают” иллюстрации съедобных грибов. Белка проверяет, чтобы в корзину не попали ядовитые, после чего отмечает маршрутный лист.)

Ведущий.

Следующая встреча на пути к Заветной поляне — лесная аптека.

Филин.

Ребята, я болен, а аптека так далеко. Кто из вас поможет старому Филину? Мне сказали, что можно при лечении болезней

использовать некоторые растения. Не подскажете ли, какие растения тут лекарственные, какие растения можно рвать, какие нет?

(Ребята отбирают открытки с изображением лекарственных растений и называют растения, охраняемые в данной местности.)

Филин.

Спасибо, ребята, за помощь! Давайте ваш маршрутный лист и спешите дальше.

Ведущий.

На Заветной поляне ребят ждали Медведь и Лиса.

Медведь.

Мы пропустим вас на поляну, если вы отгадаете загадки о растениях.

У травки-кудрявки кисточки лиловые.
У них цветки медовые,
А у цветка верхушка
Нитка-завитушка.

С первых дней в апреле
Из дубовой прели
Выглянул цветочек — синенький глазочек.
Зелена одежка, тоненькая ножка.
Цветочек забавно цветет под осиной.
Был красный недавно, теперь уже синий.

На поляне Лиса Патрикеевна "угощает" ребят растениями, предлагая им приготовить из них салаты, варенья, компоты.

Задание. Необходимо отобрать ядовитые и охраняемые растения.

Медведь.

А какие растения можно употреблять в пищу в лесу? Что из них можно приготовить?

(Салаты: листья молодой крапивы, листья одуванчика.

Чай: крипей, малина, земляника, зверобой, чебрец.

Ягоды: черника, малина, земляника, ежевика.

Орехи: лещина.

Грибы: лисички, сыроежки, подберезовики, подосиновики, маслята).

Ведущий.

Вот мы с вами и побывали в лесу. Лес хранит много тайн и делает нам много добра, нам надо тоже по-доброму относиться к лесу.

Игры-аттракционы

Сильные руки

Соревнующийся берет эспандер и растягивает его перед собой. Сколько раз растянет — столько ему засчитывается очков. Набравший большее количество очков считается победителем.

Поставить кеглю в кружок. На полу чертят мелом кружок диаметром 20 см. Играющий, взяв кеглю, становится в трех шагах от кружка с завязанными глазами. По сигналу ведущего он делает три поворота, затем идет вперед и ставит кеглю в кружок. Выигрывает тот, кому удается точнее поставить кеглю.

Голбол

На полу или на земле рисуются два круга диаметром 1 метр на расстоянии 1 метр друг от друга. Двое играющих входят в круги. Они берут по одному надувному шару и по сигналу ведущего подбивают его головой, не выходя из круга и не дотрагиваясь до него руками. Тот, кто дольше продержит над головой шар и не выйдет из круга, считается победившим.

Приз по выбору

На столе лежат три приза. Играющий указывает на приз, который желает получить, и становится от стола на расстоянии пяти шагов. Ведущий завязывает ему глаза и дает команду три раза повернуться на месте, затем поднять правую руку вверх и идти к столу за призом. Если играющий накроет ладонью выбранный им приз, он его получает, а если нет — проигрывает.

Поединок на рапирах

Задача каждого играющего заключается в том, чтобы “рапирой” выбить чурочку за пределы круга, начерченного возле “противника”, при этом отражая его атаки. Чурочки величиной со спичечный коробок должны лежать в центре кругов. Схватка заканчивается тогда, когда одна из них будет выбита из круга. Результат поединка определяется после одной из трех схваток. Причем переступать черту играющим не разрешается.

Рапиры делаются из тонких, гибких прутьев.

На свое место

На рамке, обтянутой плотной материей, красками рисуют смешную физиономию без носа. (Он делается из куска дерева, в котором закрепляется длинная изогнутая булавка). Для игры также надо приготовить повязку из материи и полоски чистой

бумаги.

Взяв нос, играющий с завязанными глазами становится на черту в шести шагах от стены, на которой висит рамка. Задача играющего — подойти к стене и, не ощупывая рамки, приколоть нос на соответствующее место. Это редко кому удается; в большинстве случаев нос оказывается совсем не там, где ему надлежит быть.

Меткие стрелки

Каждый из играющих получает по пять колец. Задача состоит в том, чтобы набросить кольца на колышки с расстояния в 3 метра. Кто больше набросит — считается победившим.

Веселая арифметика

Для этой игры нужно иметь 2 комплекта цифр от 1 до 10, нарисованных отдельно на двадцати листах картона (размер 30х20). Вместо цифры 10 пишется 0.

В игре участвуют две команды по 10 человек. Обе команды становятся в одну шеренгу на одной линии. Причем каждому играющему выделяется лист с цифрой. После слов ведущего, например: “Трижды восемь”, играющие обеих команд с цифрами 2 и 4 выстраиваются так, чтобы получилась цифра 24, а по команде “восемью восемь” составляют цифру 64 и т. д. Команда, которая быстрее даст нужный результат, получает очко; набравшая большее количество очков считается победившей.

Комический футбол

Мяч привязывают длинной веревкой к вбитому в землю колышку. Играющий становится против мяча: ему завязывают глаза. Его задача — пройти вперед шесть шагов и ударить ногой по мячу. Делается это так.

К внутренней стороне покрышки мяча пришивают крепкую ременную петлю, а уже затем к ней привязывают веревку. Мяч кладется в неглубокую лунку, вырытую в земле.

Выполнивший задание считается победителем.

Змейка

Играющие делятся на две команды. Каждая из них становится в колонну по одному напротив ряда флажков или кеглей. Головным игрокам вручают хоккейные клюшки, которыми они поочередно должны провести мяч между флажками и таким образом возвратиться на старт. Это же повторяют вторые номера и т. д.

Выигрывает та команда, которая быстрее выполнит задачу.

Сбей городок

На расстоянии 20 шагов одна от другой проводят две черты. Это линии “городов”, за которыми располагаются команды. Их участники рассчитываются по порядку номеров. Посредине площадки ставят табурет, на который кладется какой-нибудь предмет (городок или мяч).

Когда все готовы, начинается игра. Руководитель громко называет номер. Игроки обеих команд, носящие этот номер, устремляются в поле. Они бегут до черты противоположного города. Наступив на нее ногой, делают быстрый поворот, а на обратном пути каждый из них старается первым сбить рукой с табурета городок (мяч). Тот, кто сумеет это сделать, приносит своей команде одно очко.

Затем руководитель вызывает следующий номер и т. д. Если какие-нибудь номера в одно и то же время коснутся городка, то по одному очку приписывается обеим командам.

В заключение подводится итог. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Узнай свой цвет

Заранее нарезают из толстой бумаги листки размером 5х10 сантиметров. Количество листков равно количеству участников игры. Половину листков красят в черный или синий цвет, другая половина листков остается белой.

Все играющие образуют круг, становясь лицом к центру. Руководитель обходит круг сзади и прикрепляет к спине каждого игрока по листку. Тот, к кому прикреплен белый листок, относится к одной команде. Игрок, на спине которого черный листок, — к другой.

По сигналу руководителя все игроки разбегаются по площадке, а затем каждая команда должна выстроиться в одну шеренгу в заранее установленном месте. Но сделать это нелегко, потому что ни один из участников игры не знает, к какой команде он принадлежит. Ему не известен цвет листка, прикрепленного к спине. Он может узнать это, подсчитав, сколько игроков на площадке с белыми, а сколько — с черными метками. Если, например, с черными больше — значит, у него белая метка и наоборот.

Сделать такой подсчет нелегко, так как игроки не стоят на месте, а передвигаются по площадке, стараясь обежать друг друга сзади, чтобы узнать цвет прикрепленной к спине метки. Вся эта процедура вызывает много смеха и веселья.

Игра заканчивается, когда игрокам одной из команд удается

собраться вместе и построиться в шеренгу. Эта команда выигрывает.

Картофельные аттракционы

Картошка на ложке Нужно пробежать 20 м, держа в обеих руках по ложке с картошкой, не уронив их.

Кто ловкий?

На фанерную подставку, прибитую к вершине шеста, кладется картофелина. Держа в вытянутой руке шест, надо пробежать 15 м, не уронив картофелину.

Попробуй, накорми На большом щите изображена голова поросенка. Участника отводят на 10 шагов, завязывают глаза. Он должен вернуться и попасть картофелиной в рот поросенку.

Посадка картофеля На расстоянии 20 шагов от линии старта обозначается 12 маленьких кружков. Ребята получают по мешочку с шестью картофелинами. По команде они раскладывают их в ящики. Картофель должен быть в кружке. Кто первым “сажает” — победа.

Викторины

Викторины могут быть двух типов: одни — это вопросы, на которые дети должны ответить сами, другие — это вопросы с вариантами ответов (такие как раз сейчас популярны). К викторине надо подготовиться, а главное — самим знать ответы.

Литературный аукцион

Руководитель (или выбранный играющими ведущий) называет фамилию какого-либо известного писателя, автора многих произведений. Играющие один за другим должны называть произведения этого писателя. Вначале перечень произведений идет довольно быстро, но после того, как наиболее известные произведения уже названы, вспомнить новые становится все труднее и труднее. Руководитель после каждого названия медленно считает: “Раз... два... три...”. Если в ходе счета никто из играющих не сможет назвать ни одного нового произведения (ранее названные повторять нельзя), то последний, назвавший произведение, считается победителем.

Для литературного аукциона можно подобрать и другие темы. Если условиться о какой-либо начальной букве (например, “л” или “р”), то можно предложить играющим называть на эту букву все известные им фамилии писателей или названия произведений, имена литературных героев.

Всевед

Играющие знают на память много стихов. Для игры достаточно, если каждый припомнит хотя бы две-три строчки из какого-либо известного стихотворения. Нужно только, чтобы все стихи были разных авторов, и заранее условиться с руководителем о том, кто какое стихотворение будет читать.

Один из играющих выбирается Всеведом. Он садится на стул. Остальные участники по очереди подходят к нему и читают свои стихи. Всевед должен отгадать фамилию автора каждого стихотворения. Каждый раз между отгадчиком и играющим происходит такой диалог.

— Я Всевед!
— А я поэт.
— Какой поэт?
— Такой:

Буря мглою небо кроет,
Вихри снежные крутя;

То, как зверь, она завоет,
То заплачет, как дитя...

— Угадал, — говорит Всевед. — Пушкин!

Тогда к нему подходит следующий играющий и после обычного диалога читает:

— Спи, дитя мое, усни!
Сладкий сон к себе мани,
В няньки я тебе взяла
Ветер, солнце и орла.

— Угадал, — говорит Всевед. — Лермонтов!

— Нет, неверно, — отвечает играющий, — не Лермонтов, а Майков.

Всевед должен уступить место тому, чье стихотворение он неверно приписал тому или иному поэту.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут исчерпаны все подготовленные стихи.

Победителем можно объявить того, кто дольше всех удержится в роли Всеведа.

ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА

1. Какая книга советского писателя озаглавлена строкой из лермонтовского стихотворения?

2. Кем и о ком написаны эти стихи:

Любимых детских книг творец
И верный друг ребят,
Он жил, как должен жить боец,
И умер, как солдат.

3. Какая книга Гайдара заканчивается словами: "... Все вместе люди знали и понимали, что надо честно жить, много трудиться и крепко любить и беречь эту огромную счастливую землю, которая зовется Советской страной"?

4. В рядах каких прославленных частей сражался на фронтах гражданской войны Н.А. Островский?

5. Откуда этот девиз:

"Бороться и искать, найти и не сдаваться"?

6. Герою какой книги принадлежат слова: "Только дай себе волю, начни жить как легче, и тебя понесет так, что не выплывешь. Это надо помнить всю жизнь. Это самое, самое главное"?

7. Откуда эти слова: "Ты был хорошим сыном у разведчиков и у орудийцев... но имей в виду: всегда и везде, прежде всего и после всего ты должен быть верным сыном своей матери

— Родины"?

8. Кому принадлежат эти слова:

Помни про школу — только с ней
Станешь строителем радостных дней?

9. Кто и в каком произведении написал на письме адрес: "На деревню дедушке"?

10. Какой мальчик, храбро сражавшийся на баррикадах, пел эту песенку:

У них мундиры синие
И сабли на боку.
Огонь по линии,
Ку-ка-ре-ку?

11. Кто и о ком сказал: “Какой светильник разума угас, какое сердце биться перестало”?

12. О ком сказаны эти слова? Кем сказаны: “Соединяя необыкновенную силу воли с необыкновенной силой понятия, он создал первый русский университет, он, лучше сказать, сам был первым нашим университетом...”?

13. Откуда эти слова:

Как часто в горестной разлуке
В моей блуждающей судьбе,
Москва, я думал о тебе!?

14. Кто из тургеневских героев был убит на баррикадах?

15. Кому из чеховских героев принадлежат слова, которые Зоя Космодемьянская занесла в свою записную книжку: “В человеке должно быть все прекрасно: и лицо, и одежда, и душа, и мысли”?

16. О каком из своих произведений Н.В. Гоголь сказал: “Я решил собрать в одну кучу все дурное в России, какое я когда-то знал, и за одним разом посмеяться над всем”?

17. Где и когда было напечатано первое произведение Горького?

18. Кто и в какой пьесе Горького говорит:

“Хозяин тот, кто трудится”?

19. О ком из краснодонцев сказано в “Молодой гвардии”: “Он овладел наукой ненавидеть, грозно молчать и надменно сжиматься перед смертной мукой”?

20. Какие стихи М.Ю. Лермонтова читала Уля Громова в фашистском застенке?

21. По какому известному роману А. Фадеева написана советская опера, каким композитором?

Ответы:

1. Повесть В. Катаева “Белеет парус одинокий”.

2. С. Михалков о Гайдаре.

3. “Чук и Гек”.

4. В бригаде Г.И. Котовского и Первой Конной армии.

5. Из романа В. Каверина “Два капитана”.

6. Гуле Королевой из повести Е. Ильиной “Четвертая высота”.

7. В. Катаев, “Сын полка”.

8. В. Маяковский, "История Власа — лентяя и лоботряса”.

9. Ванька Жуков из рассказа Чехова “Ванька”.

10. Гаврош из романа В. Гюго “Отверженные”.

11. Н.А. Некрасов о Н.А. Добролюбове.

12. Слова эти сказаны Пушкиным о Ломоносове.

13. Из “Евгения Онегина” А. С. Пушкина.

14. На баррикадах в 1848 году в Париже погиб Дмитрий Рудин, герой романа Тургенева.

15. Астрову (“Дядя Ваня”).

16. О “Ревизоре".

17. В 1892 году в Тифлисе, в газете “Кавказ” “Макар Чудра”.

18. Машинист Нил в “Мещанах".

19. О Сергее Тюленине.

20. Поэму Лермонтова “Демон".

21. “Молодая гвардия", композитором Ю. Мейтусом.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА “ЧТО? ГДЕ? КОГДА?”

Правила игры

Команды в количестве 3—4 человек формируются непосредственно перед игрой. Игру проводит ведущий. На обдумывание вопроса дается одна минута. Право первой игры команды определяют по жребию. В случае неправильного ответа стол лидера занимает другая команда.

Подведение итогов и распределение мест, занятых командами, проводит ведущий. В каждой команде отмечаются наиболее активные игроки.

Вопросы и ответы викторины

1. Какая древесная порода занимает наибольшую площадь в лесах нашей республики? *(Сосна, ель, береза.)*

2. Почему полено трудно разрубить поперек и сравнительно легко вдоль?

(Поперек мы рассекаем стенки сосудов, а вдоль — отделяем одну группу сосудов от другой.)

3. Задание из “черного ящика”. Об этом растении есть загадка.

Стоит дерево, цветом зелено,
В этом дереве четыре угодья:
Первое — больным на здоровье,
Другое — от тьмы свет,
Третье — дряхлым пеленанье,
А четвертое — людям колодец.
(Береза).

О каком дереве идет речь и объясните, что значат эти угодья?

4. Задание из “черного ящика”. Из того, что находится в ящике, можно получить муку или крупу. Для этого лучшее сырье собрать после первых заморозков и вымочить двое суток, сменяя воду. Затем, нагрев до кипения, пропустить через мясорубку и полученную массу высушить. Сухую массу размолоть. Можно варить кашу или печь лепешки. Можно приготовить кофе. *(Желуди).*

5. Древесина какого дерева используется в кораблестроении? *(Сосна).*

6. Что представляют собой вздутия галлы на листьях дуба и

какое применение им находят? *(Галлы образуются в результате откладывания в мякоть листа яиц насекомых — галлиц, из них можно получить черную краску для лица, применяемую в косметике)*.

7. Древесина этого дерева очень плотная, тяжелая, твердая, прочная. Идет на изготовление некоторых деталей машин, художественных изделий. *(Железное дерево)*.

8. Древесина какого дерева очень прочная и устойчивая против гниения, а дерево сбрасывает хвою на зиму. *(Лиственница)*.

9. Задание из “черного ящика”. В ящике находится то, из чего ученые с помощью микроорганизмов (плесени, дрожжей) получили питательные жиры. Эти жиры могут использоваться как лекарство, для производства маргарина, туалетного мыла. *(Древесные стружки)*.

10. Задание из “черного ящика”. Из того, что находится здесь, в ящике, получают смолу, канифоль, скипидар, сургуч, ванилин. Но это и ценный источник витаминов. Укажите, из чего приготавливают витамин? *(Сосна. Из сосновой хвои)*.

11. Где на Земле грибы бывают выше деревьев? *(В тундре)*.

12. Почему орешник цветет весной, а липа — летом? *(Орешник опыляется ветром, а липа — пчелами)*.

13. Задание из “черного ящика”. То, что находится в ящике, можно получить из древесины того же дерева, из которого мы получаем искусственный шелк, вискозу, бездымный порох, целлюлоид, скрипки, рояли. *(Бумага, которую получают из ели)*.

ИХТИОЛОГИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

1. Названия каких рыб связаны с астрономией? *(Телескоп, комета, луна, рыба, рыба-солнце (солнечник), звездочет).*

2. Какие рыбы после нереста погибают? *(Лососи, кета, горбуша)*

3. Каких вы знаете “электрических” рыб? *(Электрический скат, электрический сом, электрический угорь).*

4. Какие рыбы добывают себе пищу в воздухе и на земле? *(Анабас, илистый прыгун).*

5. Какие рыбы носят название инструментов? *(Рыба-пила, рыба-игла, рыба-молот).*

6. Какой предельный возраст золотой рыбки? *(В аквариуме до 35 лет).*

7. Какая самая большая рыба в мире? *(Китовая акула (до 30 м)).*

8. Какая самая маленькая рыба? (*Бычок пигмей или пандака и маленькие американские сомики. Несколько сот этих рыбок умещаются в одном наперстке).*

9. Какие рыбы называются хамелеонами и почему? *(Рыба бадис и камбала очень быстро изменяют свою окраску и принимают цвет окружающей среды)*

10. Какие рыбы вынашивают икру во рту? *(Петушки, жиляпия, шоколадный гурами, хромис бульти.)*

11. Какая рыба во время высыхания водоема устраивает себе капсулу из ила и в ней пережидает засуху? *(Протоптер)*

12. Какую рыбу разводят для борьбы с малярией? *(Гамбузия).*

13. Почему вьюна называют рыбой-барометром? *(Вьюн чувствует перемену давления воздуха, перед дождем мечется у поверхности воды и иногда пищит).*

14. Какие рыбы занесены в Красную книгу Республики Беларусь? *(Сом, усач, ряпушка, форель, стерлядь).*

ВИКТОРИНА “ПОЧЕМУ?”

1.... молоко скисает?

2. ... нельзя поливать растения кипяченой водой?

3. ... после оклейки комнаты обоями не следует открывать окна?

4. ... гусеничный трактор легко проходит по рыхлому грунту, а лошадь увязает?

5. ... тяжело ходить по сыпучему песку?

6. ... деревянная стена хуже защищает то холода, чем слой снега такой же толщины?

ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА

1. Александр Сергеевич и Александр Сергеевич жили в одно время. Один писал много, другой — мало. Но и того, и другого знают все. Кто это?

2. Какая фамилия была у Алексея Константиновича, Льва Николаевича и Алексея Николаевича?

3. Кем была Черная курица?

4. В каких двух произведениях Пушкина и Гоголя изображена украинская ночь?

5. Какие три известные произведения озаглавлены кличками собак?

6. Сколько человек тянули репку?

7. Сколько русских писателей с двойной фамилией ты знаешь?

8. Сюжеты каких двух крупнейших произведений Гоголя были подсказаны ему Пушкиным?

9. В какое время года и в какой день недели развертываются события в пьесе А.А. Грибоедова “Горе от ума”?

10. Какая фамилия у Аленушкиного папы?

Выбери правильный ответ

1. С точки зрения ботаники, плод арбуза является ...

стручком

ягодой

орехом

2. Русская мера длины, равная приблизительно 2 метрам 48 см, называлась ...

вершок

аршин

косая сажень

3. Скотинины, Гвоздин, Флянов, Петушков, Пустяков, мосье Трике и другие — список гостей на балу у ...

княжны Мери

Наташи Ростовой

Татьяны Лариной

4. Харчевня, где кот Базилио и лиса Алиса обильно поели за счет Буратино, называлась ...

“Два фазана”

“Зайди, попробуй!”

“Три пескаря”.

5. Ягода гонобобель имеет и другое, более распространенное название ...

черника

брусника

голубика

6. Лягушонка из кукольного телесериала “Маппет-шоу” зовут...

Кермит

Рольф

Фоззи

7. Алису из сказки Льюиса Кэрролла Мартовский Заяц очень удивил тем, что смазывал часы Болванщика ...

гуталином

сливочным маслом

вареньем

За каждый правильный ответ обязательно вручите ребенку маленький приз: шоколадку, карандаш, ластик, жвачку и т. д.

Тому, кто набрал больше всех очков, — большой приз.

Кто быстрее ответит

1. “Золотое яблоко” в переводе — это...
2. Никогда не бывают червивыми грибы...
3. Канцелярская скрепка была изобретена в...
4. Жилище эскимосов называется...
5. Топор считается символом...
6. Алиса повстречала в Стране Чудес Гусеницу, которая курила...
7. Город, где А.С. Пушкин учился в лицее, назывался...
8. На Северном полюсе сходятся границы ... государств.
9. “Джип-чероки” назван в честь американского...
10. До 1918 года столицей России был город...

За каждый ответ не забудьте вручить ребенку маленький приз. Тот, кто ответил на большее количество вопросов, должен получить что-то более ощутимое, например, календарь, книжку, красивую ручку, набор фломастеров. Тот, кто не знает ничего, пусть спляшет.

Еще несколько советов

Не забудьте, что дети очень любят играть в популярные телевизионные викторины “Пойми меня”, “Поле чудес”, “Угадай

мелодию”, “Любовь с первого взгляда”. Причем скорее всего правила они знают лучше вас. Ваша задача — подсказать им, что к любой игре нужно подготовиться заранее. Надо продумать все, что нужно для игры, например, для “Поля чудес” можно использовать детский волчок или вертушку от детской рулетки.

Все вопросы и задания нужно записать. Иначе, когда придут гости, ребенок будет волноваться и все забудет.

И в этом случае нужно заранее приготовить подарки и призы. Обязательно нужно помнить, что на детском празднике не должно быть обиженных, поэтому не забудьте о поощрительных призах.

Чтобы придумать вопросы к викторинам, достаточно взять учебники по литературе, истории, географии вашего сына или дочери. И полезно, и интересно.

Словесные задачи

К словесным задачам относятся шарады, метаграммы, логогрифы, анаграммы и другие задачи, основанные на каких-либо изменениях в составе загаданных слов. В обычных загадках слово, определяющее предмет или явление, которое нужно отгадать, никаким изменениям не подвергается. Его можно с чем-то сравнить, можно приводить различные признаки, облегчающие отгадывание, но само слово, его смысл, его значение должны оставаться неизменными. Словесные задачи, наоборот, основаны на разделении слов на части, на перестановке или замене в них букв, на добавлении или сокращении некоторых букв или слогов, а значит, и на непрерывно меняющихся значениях задуманного слова, зависящих от этих изменений.

ШАРАДА

Шарадой называется загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово, например, “пар-ус”, “вино-град”, “бой-кот” и т. п. Для отгадывания шарады даются вначале признаки отдельных слов (частей), ее образующих, а в конце дается объяснение целого слова, которое нужно отгадать.

Вот, например, как в стихах можно зашифровать слово “задача”:

Мой первый слог — предлог,
А во втором мы проживем все лето,
А целое от нас и вас
Давно уж ждет ответа.
(Задача)

Шарада всегда отгадывается по частям. Отгадывание отдельных частей слова облегчает отгадывание целого слова. Шарада по своему характеру ближе к загадкам, чем другие виды словесных задач.

Часть танца — слог мой первый,
Вино — мой слог второй,

На целом перевозят
Чрез реку бечевой.
(Паром)

Начало — голос птицы,
Конец на дне пруда,
А целое в музее
Найдете без труда.
(Картина)

Шарады могут быть использованы для организации различных игр. Приводим некоторые из них.

Составь шараду

Интересную игру в составлении шарад можно провести, если подготовить 10—12 табличек со словами. Для табличек нужно подобрать слова, состоящие из двух самостоятельных слов (имен существительных). Одно из слов, составляющих шараду, пишется на табличке, а другое играющие должны коллективно отгадать.

Приводим для примера две таблички:

“ВЕС” - “ВАЛ”

В первой из них можно подставить слово “точка”, во второй — слово “сено”. Для этой игры могут быть использованы такие слова: “лов-кость”, “бал-кон”, “чело-век”, “приз-рак”, “волосы”, “пар-ус”, “пол-оса”, “след-опыт”, “вол-окно”, “виноград”.

Таблички должны быть достаточных размеров, чтобы они были видны всем.

Руководитель показывает играющим одну табличку за другой и объясняет, что для составления шарады взамен тире нужно подобрать слово (имя существительное в единственном или множественном числе). Кто первым назовет нужное слово, получает одно очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Из двух слов — третье. В этой игре могут принять участие от 20 до 50 человек. Заранее нужно заготовить таблички со словами по числу играющих. Каждая пара слов, написанных на табличках, должна образовывать третье слово, например “под-бор”, “га-мак” и т. п. Таблички со словами прикалываются к одежде на груди играющих. Задача каждого из играющих состоит в том, чтобы подобрать себе пару, то есть найти того из играющих, у кого на табличке написано нужное слово.

Первые пять пар, которые составят таким образом третье слово и явятся к руководителю, выигрывают.

Для игры могут быть использованы такие слова: “вол-осы”, “бой-кот”, “сто-ляр”, “рога-тина”, “мышь-як”, “оса-док”, “фасоль”, “под-вода”, “пар-ад”, “под-ход”, “куль-тура”, “я-беда”, “пас-порт”, “фант-азия”, “зал-ежи”, “мак-ушки”.

МЕТАГРАММА

Задача, основанная на последовательном изменении в слове одной или нескольких букв, называется метаграммой. Это наиболее легкий вид словесных задач, так как достаточно по приводимым признакам отгадать слово с одной из указанных букв, чтобы легко было определить и все остальные слова.

С “г” — полезное растенье,
С “ш” пугает нас порой,
С “п” несет нам разрушенье,
С “в”, наваленный горой.
(Горох, шорох, порох, ворох)

В метаграммах может меняться не только первая, но и любая другая буква, например, последняя:

С буквой “т” его все знают —
Он с собой весну несет:
С буквой “ш” всегда играют,
Коль в строю отряд идет.
(Март, марш)

Приводим еще несколько метаграмм.

Конечно, метаграмма эта
Весьма проста и несложна.
Я с “у” — далекая планета,
а с “и” — я в Азии страна.
(Уран, Иран)

Я не груша и не слива,
Я другой душистый плод,
Пожелаю стать заливом —
Это вмиг произойдет.
Только нужно для того
“А” поставить вместо “о”.
(Лимон, Лиман)

С буквой “к” меж берегов
Я теку привольно.
С буквой “с” я без зубов,
Но кусаюсь больно.
(Ока, оса)

ЛОГОГРИФ

Логогриф отличается от метаграммы тем, что в метаграмме одна буква заменяется другой, а в логогрифе какая-нибудь буква отнимается совсем или же, наоборот, прибавляется новая. Если, например, в слово “плот” после первой буквы вставить букву “и”, то получится слово “пилот”. Основанная на этом изменении загадка в стихах может быть выражена так:

Ты через реку переправишь
На мне людей и скот, и груз,
Но если “и” в меня ты вставишь,
То я на воздух поднимусь!

Можно для составления этого логогрифа взять сначала слово “пилот”, а затем, выбросив из него “и”, получить слово “плот”. Тогда задача будет выглядеть так:

Я ношусь в морях воздушных,
А отнимешь букву “и” —

По реке пойду послушно
И с товаром, и с людьми.

Примеры логогрифов

Я глубока и многоводна,
И ты, как все, гордишься мной,
А если букву мне прибавишь,
Я птицей сделаюсь лесной.
(Волга, иволга)

По морю двигаюсь я вплавь,
Хвостом хоть лодку опрокину.
Но букву “р” в меня прибавь —
И сразу островом застыну.
(Кит, Крит)

Я в синем море под волнами
Ползу тихонько иль лежу,
Но с “к” я в летний день над вами
Порой назойливо жужжу.
(Омар, комар)

АНАГРАММА

Это задача, основанная на перестановке двух букв в слове для образования другого слова. Например: “липа” — “пила”. Зашифровка этих слов может быть выражена так:

Легко дыша в моей тени,
Меня ты летом часто хвалишь,
Но буквы переставь мои —
И целый лес ты мною свалишь.

Примеры анаграмм

Читайте слева вы меня,
И псом презлющим буду я.
Но времени я буду счет,
Когда прочтешь наоборот.
(Дог, год)

Не раз в оркестрах я звучала,
Мой струнный голос так певуч.
Но “ф” мое поставь сначала —
И я во тьму направлю луч.
(Арфа, фара)

Я дерево в родной стране,
Найдешь в лесах меня повсюду,
Но слоги переставь во мне —
И воду подавать я буду.
(Сосна, насос)

На арене — цирк

Сценарий сюжетно-игровой программы для детей младшего школьного возраста

На фоне музыки М. Шаинского появляется клоун Говоруша.

Говоруша.

Цирк открывается, тра-та-та-та,
Зрителей просим занять места,
Где б вы ни сели, вы в партере,
Каждый ваш ряд — первый.
Итак, начинается для всех
Представление.
Сегодня, увы, не впервые
На нашей веселой арене
Клоуны мировые!

(Появляется Вруша со связкой шариков в руках, имитируя полет.)

Говоруша.

А вот и мой друг летит. Вруша его зовут.

Вруша.

Здравствуйте, ребята! Ты меня уже представил?

Говоруша.

Конечно!

Вруша.

Ребята, а я вам представляю своего классного друга, его зовут Говоруша.

Говоруша.

Послушай, Вруша, у меня есть идея!

Вруша.

Ну, почему Вруша?! Меня никто и никогда не уличал в луже... Ой, не в луже... Ребята, подскажите, в чем меня никто не уличал?

(Дети подсказывают.)

Вруша.

Верно, меня еще никто не уличал во лжи.

Говоруша.

А кто говорил, что все мальчишки здесь будут с косичками, а девчонки с хоккейными клюшками, наоборот, мальчишки будут с хоккейными клюшками, а девчонки — с косичками...

Вруша.

Да, это я говорил, что все ребята сегодня будут нарядные, красивые, а знаешь почему, потому что сегодня праздник. *(Раскланивается таким образом, что зрители и Говоруша видят на спине надпись: "ВЦВ".)*

Говоруша.

Э, погоди, сам говоришь, что праздник, все должны быть нарядными, а ты во что вырядился? Что это у тебя на спине? *(Читает)* "ВЦВ".

Врушa.

А ты не догадался?

Говоруша.

Нет.

Врушa.

Все очень просто. Это девиз нашего праздника — "На арене — цирк".

Говоруша.

Мы приглашаем вас в путешествие туда, где живут игры, шутки и смех.

Врушa.

Говоруша, а ты знаешь, кто громче всех смеется в мире?

Говоруша.

Знаю. Я! *(Смеется.)*

Врушa.

Да уж ты, а я думаю, что громче всех смеются дети. Ребята, правда?! Давайте все вместе громко захохочем. *(Дети смеются.)*

Ребята, давайте договоримся так: кто хочет — топает ногами, кто хочет — хлопает руками, кто хочет — громко свистит, а кто хочет — громко хохочет! *(Ребята повторяют.)* Ну, как?

Врушa.

Класс! Но мне кажется, что они все-таки громче свистели, чем хохотали. Слушай, а ты умеешь свистеть?

Врушa.

Не-а! А ты?

Говоруша.

Я умею, смотри как! *(Свистит.)*

Врушa.

Ой, а у меня не получается. Но зато дети умеют свистеть громче, чем ты. Ребята, кто может свистеть лучше, чем Говоруша, поднимите руки.

(Ребята пробуют свистеть на местах, клоуны выбирают лучших свистунов из зала.)

Говоруша.

Петруша, покажи, какие гуси жили у бабуси.

(Петруша, т.е. музыкант, наигрывает мелодию детской

песенки “Жили у бабуси два веселых гуся ”.)

Дети, слышали мелодию? Точно так же будем и свистеть! Договорились?

(Проводится игра “Волшебная дудочка ”.)

Врушa.

Видишь, как здорово свистели дети, а ты так не умеешь.

Говоруша.

Не умею, не умею, зато я умею хорошо раздавать подарки. А у меня самые красивые, самые красочные подарки в мире!

(Врушa раздает детям шары с сюрпризом.)

Врушa.

Ребята, а теперь приготовьтесь, сейчас мы вместе “лопнем шарики”. Будет так шумно и весело.

(Ребята хлопают шары, клоуны награждают ребят.)

Говоруша.

Отсвистели!

Врушa.

Отсвистели!

Говоруша.

Как птички!

Врушa.

Как птички!

Говоруша.

Как птички в нашем цирке. А вы знаете, что в цирке есть и птички, и звери. И сегодня у нас будут свои птички, свои звери и даже хищники.

Врушa.

Слышь, Говоруша, как здорово здесь у них в санатории птички поют.

Говоруша.

Слышу, здорово.

Врушa.

А летом еще и птенчики маленькие выводятся. Кушать просят. Говоруша, а давай спросим у ребят, какие птички водятся у них в лесу.

Говоруша.

Зачем спрашивать, я и так знаю — павлины, страусы, грифы.

Врушa.

Сам ты, Говоруша, павлин. Ребята, какие птички водятся у вас в лесу?

(Ребята отвечают.)

Говоруша.

Зато они не знают, сколько видов птиц обитает в лесах нашей республики.

(Дети отвечают.)

Вруша.

Говоруша, а мы ведь забыли о тех маленьких птенчиках, которые хотят кушать.

Говоруша.

Ребята, а вы видели, как взрослые мамы-птицы кормят своих детей? *(Дети отвечают.)*

Вруша.

Вот сейчас мы с вами поиграем в игру, которая называется "Накорми птенца". *(Играют.)*

А теперь на арене у нас поющие зверята.

Говоруша.

Да какие же это зверята, это ребята!

Вруша.

А мы наденем на них маски и они станут зверятами! *(Клоуны вызывают ребят играть в игры.)*

Говоруша.

Ребята, как мычит коровка? *(Ответ.)*

Мышка... Собака... Тигр... Кукушка... Поросеночек... Правильно *(одевают на них маски).*

Сейчас у нас с вами будет волшебный звериный хор. Петруша, сыграй нам веселую мелодию.

(Звучит мелодия детской песенки "В траве сидел кузнечик ").

Итак, поем все вместе.

(Проводится игра "Звериный хор".)

Вруша.

Ребята, отвечайте мне, "кто у нас был?"

Корова была? *(Ответ).*

Мышка... Собака... Тигр... Кукушка...

Говоруша.

А сказки вы любите? Мы с вами можем сделать сказку, как у Андерсена "Скороходы". Помните такую сказку? Кто там был главным героем? *(Ответ.)* Правильно. Зайцы и улитка. Сейчас мы с вами при помощи волшебных слов "Крэкс, Фэкс, Пэкс" станем персонажами этой сказки и поиграем в игру, которая называется "Скороходы". Приз будет назначен за быстроту. Даже два, но не за состязание в беге, а тем, кто двигался всех быстрее весь этот год.

(Проводится игра "Скороходы".)

Вруша.

Смертельный номер!

Вруша.

Дорогие родители, просьба маленьких детей держать при себе! На арене — только клоуны! Это Вруша и Говоруша!

Говоруша.
Смертельный номер!
(Громко звучит музыка.)
Врушa (поет).

За решеткой у ворот,
Спит огромный бегемот.

Говоруша.
Да это же все обман.
Врушa.
А вот и не обман. Я буду свои рассказы петь под музыку, а вы внимательно слушайте, и если я не вру, то после каждого моего рассказа пойте припев:

Видели, видели, в зоопарке видели.
А пятнистая гиена
Точит когти о полено.

Врушa.

До чего свиреп и лют
Хищный зверь большой верблюд.

(Врушa радостно хлопает в ладоши.)
Обманул, обманул!
Говоруша.
Загадывай еще, больше тебе нас не провести.
Врушa.

На хвостах висят мартышки,
То-то рады ребятишки.
Припев.
Пони, маленькие пони,
До чего красивы кони.
Припев.
За морями за долами
Ходит курица с рогами.

Говоруша.
Это просто ерунда.
Врушa.

Выше ели и осины
Полетели вдруг пингвины.

Говоруша.
Это просто ерунда.
Врушa.
Хорошо, последнюю самую правдивую:

А вчера, вот это дело!
Хрюша по небу летела!

Говоруша.
Это просто ерунда.
Врушa.
Да, таких внимательных ребят сложно обмануть. Но ведь обманы мои вовсе не обманы, а просто выдумки для хорошего настроения, для веселого смеха. А Врушей меня зовут, потому что моим пра-пра-прадедушкой был знаменитый Мюнхаузен. Я не Мюнхаузен, я еще только учусь...
Говоруша.
Слушай, Врушa, правда хорошие дети? Такие умные-преумные, хитрые-прехитрые, но они не знают, что в цирке делают с мячами?
Врушa.
А вот и знают! Что, ребята, делают с мячами в цирке? *(Ответ.)*
Правильно, жонглируют. А сейчас мы с вами станем цирковыми жонглерами, хотите попробовать? *(Ответ.)*
Говоруша.
Сейчас вы получите шары и будете передавать их из рук в руки мне или Врушe. Команда, которая быстрее передаст, станет победительницей.
(Проводится игра "Веселый мяч".)
Молодцы, ребята, вы такие все жонглеры. Такие все "умеки".
Говоруша.
Мы приглашаем вас на арену танцевать "Рогатуху-хохоту-ху" по-климовичски. *(Все танцуют.)*
Врушa.
Сколько хороших детей на арене!
Говоруша.
Сколько красивых детей в зале!
Врушa.
Вам, ребята, понравилось?

Говоруша.

Вам весело?

Врушa.

Так давайте вместе скажем: “В цирке всем весело!”

Говоруша.

Врушa, тебе спасибо! *(Жмут друг другу руки.)*

Врушa.

Говоруша, тебе спасибо!

Вместе.

Спасибо всем!

Говоруша.

А на прощание мы дарим вам сладкие сувениры, угощайтесь на здоровье!

Врушa.

Мы с вами не прощаемся, ждите нас, мы прилетим. А сейчас нам нужно отправляться в дальний путь, в наш городок ля-форси, где куры ездят на такси.

До свидания!

Актеры театра игры Климовичского РДК

Делу — время, потехе — час

Сценарий сюжетно-игровой программы.

На протяжении всей программы (лейтмотив) звучит песня в исполнении Аллы Пугачевой "Делу — время" как музыкальный фон для заполнения непредвиденных пауз в сценическом действии, и как музыкальное сопровождение в игровых ситуациях.

На сцену выходят две девушки с лукошками в руках. Игриво здороваются с публикой.

Ведущая 1.

Вот и я, веселая потешница,
Известная средь вас насмешница.
На первое дарю вам радость,
На второе — снова радость,
На третье ...

(пауза) ждет ответа из зала

Ведущая 2.

Слышишь, *(переходит на шепот),* я тут услышала слово "гадость"...

Ведущая 1.

А я не слышала, но вижу в зале собрались весельчаки и веселуньи. Значит, это хорошая примета, а может нам удастся подарить друг другу радость?

Ведущая 2.

Друг дружке может и получится. У нас с тобой работа такая, ведь мы ведущие, а вот как зарядить, заговорить на радость всех сидящих в нашем зале?

Ведущая 1.

Очень просто. Не зря нас называют "Мастера хорошего настроения".

Ведущая 2.

Ух ты, смелая какая. Вот так прямо в микрофон, да на весь зал.

Ведущая 1.

Знаешь, ты права, где совет, там и свет.

Ведущая 2.

Делу — время, потехе — час! Сколько умных голов думало над этой поговоркой. *(Идет диалог между ведущими на тему: "Знаете ли вы?")* Эта пословица является украшением произведений, например, у Салтыкова-Щедрина

“Благонамеренные речи” *(Тексты написаны на карточках, и ведущие по очереди с привлечением гостей зачитывают их).*

Делу — время, потехе — час. Основное время делам, а забавам, веселью только досуг...

... Горохов состоит на государственной службе и... хорошо помнит это мудрое изречение. . .

(А. Куприн “Канталупы”)

... Бакулин разливает настойку, которая отсвечивает в рюмках нежной изумрудной зеленью и благоухает весной и немного мышами. Он уже собрался чокнуться с помещиком, но тот останавливает его осторожным жестом: “Делу — время, потехе — час, глубокочтимый...”

(Б. Изюмский “Алые погоны”)

...Ну, делу — время, потехе — час! — сказал воспитатель. — Пора и за уроки браться.

(М. Горький “Об анекдотах и еще кое о чем”)

...Само собой разумеется, что я не против развлечений, но по условиям нашей действительности развлечения нуждаются в ограничениях: “делу — время, а потехе — час”.

(В. Катаев “Время, вперед”)

...Пойдем, товарищ Маргулиес. Нельзя не отдыхать подряд 24 часа. Пойдем. Делу — время, потехе, как это говорится, один час.

(А. Твардовский “Василий Теркин”)

Я забыть того не вправе,
Чем твоей обязан славе,
Чем и где помог ты мне.
Делу — время, час — забаве,
Дорог Теркин на войне.

Ведущая 1.
Скажи, пожалуйста, что в твоем лукошке?
Ведущая 2.
Пословицы. А что принесла ты?
Ведущая 1.
Поговорки.
Ведущая 2.
И что дальше?

Ведущая 1.

А вот что. Мы с тобой эти пословицы и поговорки будем раздаривать.

Ведущая 2.

Условия игры таковы. У нас пословицы и поговорки со словами “Дело, время, веселье, час”.

Разобрав пословицы, нужно собраться в три группы, где бы за основу были взяты эти слова (тексты пословиц и поговорок пишутся на бумаге трех цветов).

ДЕЛО

— Недаром говорится, что дело мастера боится.
— Конец — делу венец.
— Кончил дело — гуляй смело.
— Дело гладко, так и глядеть сладко.
— Дело и учит, и мучит, и кормит.
— Видом хорош, а на деле не гож.
— Было дело, да собака съела.
— Маленькое дело лучше большого безделья.

ЧАС

— Век долог, да час короток.
— Час от часу не легче.
— Час терпеть.
— Часом с квасом, порой с водой.
— Всему свое время.
— Время — деньги.
— Ждать да догонять, только время терять.

ПОТЕХА-ИГРА

— Потеха — потехой, а дело делом.
— Потешайся-играй, да дело знай.
— Потешались-веселились, подсчитали-прослезились.
— Забавляйся, гуляй, да дело знай.
— Гуляй, гуляй, зато потом не пеняй.
— Доигрались-доплясались, что без хлебушка остались.
— Затевая затеи, не забывай о цели.

Ведущая 1.

Знаешь, как-то по телевизору слушала стихи поэта Ивана Потехина, так они мне показались философские с грустиночкой. Почему? Фамилия как бы веселая.

Ведущая 2.

И я по воскресеньям по телевизору смотрю только одну передачу “Диалоги о животных”, которую ведет Затевахин. Он,

правда, тоже не потешник, но очень симпатичный ведущий.

Ведущая 1.

Правильно, они делами занимаются утешительными, а вот наша задача сегодня другая.

Ведущая 2.

Зато Елена Писаревская нам подарила такие строчки:

Если стало почему-то
Очень грустно вдруг кому-то.
И не знаешь, как же быть,
Что б его развеселить,
Ты возьми стакан смешинок,
Громкий хохот из корзинок,
Рассыпного смеха ложку
И хихиканья немножко.
Их веселкой размешай,
В тонкий юмор раскатай,
Обваляй все в прибаутках,
Запекай в горячих шутках,
Кто попробует кусочек,
Непременно захохочет!

Ведущая 1.

Предлагаю игру на внимание “Пила — молоток”. *(Звучит фонограмма.)* Под музыку игрок должен правой рукой выполнить движение, имитирующее пиление дров, а левой рукой — забивание гвоздей. Аплодисменты победителям, тем, кто дольше сможет выполнить эти движения.

Ведущая 2.

Вот потеха, так потеха, поиграли ради смеха... Коль вновь взялись за работу, отгадайте загадки.

(Каждому отгадавшему дарят карточку-жетон, на которой написаны тексты.)

Загадки:

Какой конь землю пашет, а сено не ест? *(Трактор)*

Железный нос в землю врос, роет, копает, зеркалом сверкает? *(Плуг)*

Бабушка седа была, зимой всем мила, а как лето наступает — про бабушку забывают? *(Печь)*

Есть три брата родные: один ест — не наестся, другой пьет — не напьется, третий гуляет — не нагуляется? *(Огонь, земля, вода)*

Маленький, мохнатенький всех людей перебил и царю не спустил? *(Банный веник)*

Штучка-одноручка, носочек стальной, а хвост льняной? *(Игла и нитка)*

Четыре сестрицы под одной фатицей? *(Стол)*

Стучит, гремит, вертится,
Ничего не боится.
Ходит весь век, а не человек? *(Часы)*

Вчера было, сегодня есть и завтра будет. *(Время)*

Что возвратить нельзя? *(Время)*

Ведущая 1.

Надо же, у нас и загадки были про дела, да про утилитарные предметы.

Ведущая 2.

Делу — время, потехе — час!
Пригласили в гости вас,
Не грустите, да от дел вы отдохните,
В конкурсе частушек участие примите!

(Ведущая приглашает тех, кто получил карточки с текстами частушек, выйти на сцену).

Начинаю припевать
Первую, начальную.
Я хочу развеселить
Публику печальную.

Белорусские ребята
Знают с кем знакомиться —
У кого подвал картошки
И корова доится.

Девки любят комбайнеров,
Бабы любят шоферов.

Девки любят из-за славы,
Бабы любят из-за дров.

Мы не только поем песни —
На работу ходим,
А частушки, если честно, —
Это наше хобби.

Все подружки шьют подушки,
А я кружева вяжу.
Все подружки вышли замуж,
А я в девушках сижу.

Приходи ко мне тогда,
Когда будет мне когда —
Не ходи ко мне тогда,
Когда мне вовсе некогда.

Сеял репу — не взошла,
Сватал девку — не пошла.
Пересею — так взойдет,
Пересватаю — пойдет!

Мой миленок — комбайнер.
Я его штурвальная.
Потому у нас любовь
Такая ненормальная.

Милый Коля дрова колет,
Я поленницу кладу.
Неужели милый Коля
За тебя я не пойду.

Говорят в колхозе плохо,
А в колхозе хорошо:
До обеда ищут збрую,
А с обеда — колесо.

Капуста моя,
Все качанчики,
Меня семеро любили,
Все начальники.

Мы чужие крыши кроем,
А свои — некрытые.
Мы чужих девчонок любим,
А свои забытые.

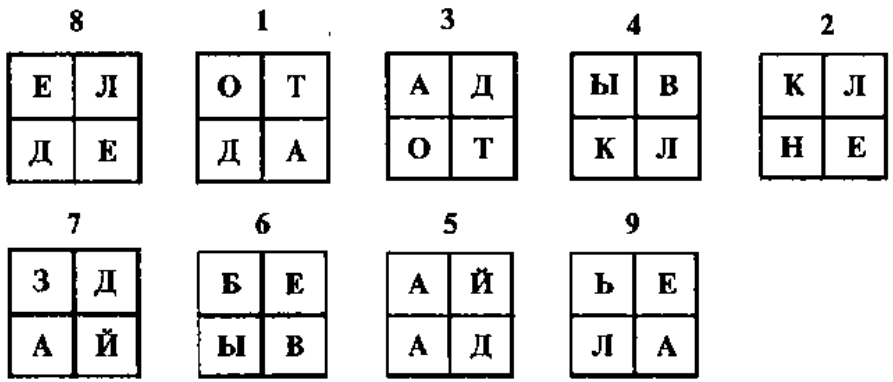
А зубные доктора
Вытворяют чудеса.
Зубы вырвут — зубы вставят,
Снова прежняя краса.

Пойдем, милка, погуляем,
На дворе така жара.
Пусть картошку убирают
Из Гомеля инженера.

(Ведущие за участие в конкурсе частушек преподносят торт).
Ведущая 1.

Это было в воскресенье
У меня на дне рождения.
Гости пели, веселились,
Так кружились, так вертелись,

Что на части разлетелись те слова, что были пословицей, а стали буквами. *(Играющим раздают 9 квадратов с буквами. Нужно переставить квадраты с буквами так, чтобы по горизонтали можно было прочесть пословицу "Откладывай безделье, да не откладывай дело".)*



Играющие квадраты разъединяют по горизонтали и выстраиваются так, чтобы зрители прочли пословицу.

Ведущая 1.

Сегодня звучали шутки-прибаутки, всего по полминутки.

Ведущая 2.

Пословицы и поговорки катались прямо с горки.

Ведущая 1.

Старинные частушки и потешки вы щелкали, как орешки.

Ведущая 2.

Посидели, вспомнили, да поиграли.

Ведущая 1.

Потому что старое, давно забытое нового не портит, а вкус придает, да работу уму дает.

Ведущая 1.

Ведь не зря Раймонд Паулс, Илья Резник и Алла Пугачева вспомнили эту старую пословицу. *(Звучит фонограмма).*

Ведущая 2.

Вот и ученые доказывают, что чем больше люди смеются и улыбаются, тем лучше у них дела спорятся. А нам сегодня так нужно, как можно чаще встречаться с радостью. До свидания.

Клавдия Лабчевская

Игровые экологические программы

По Л. Молодовой

ДЕСЯТЬ ПТИЧЕК - СТАЙКА

Ведущий присваивает детям названия птиц и дает каждому карточку с изображением птицы, которой он назван. Картинка прикреплена к тесьме, чтобы ее можно было повесить на шею, или к обручу, который можно надеть на голову. Изображение птицы должно быть четким, чтобы все могли хорошо его видеть.

Дети становятся в полукруг на расстоянии примерно 10 м от домиков-кругов, очерченных мелом. Орлан стоит в стороне. Ведущий читает стихотворение И. Токмаковой:

Пой-ка, подпевай-ка:
Десять птичек — стайка

Эта птичка — соловей,
Эта птичка — воробей,
Эта птичка — совушка,
сонная головушка.
Эта птичка — свиристель,
Эта птичка — коростель,
Эта птичка — скворушка,
серенькое перышко.
Это — зяблик,
Это — стриж,
Это — развеселый чиж.
Ну, а это — орлан.

Птички, птички, — по домам!

Когда ведущий называет птицу, та выходит и становится перед птицами, стоящими в полукруге. Когда назван орлан, все птицы бегут в свои домики, чтобы не попасть в когти к хищному орлану. При повторе в игру включаются другие дети. Те, кого поймал орлан, дают ведущему фант. После игры разыгрываются фанты. Дети должны исполнить что-нибудь веселое, связанное с птицами, например, изобразить голос той или иной птицы, пройти, как ворона или цапля, загадать загадку, сказать

скороговорку или спеть песенку о птице и т. п.

После этой игры на праздник к детям приходит Незнайка.

Незнайка.

Привет всем участникам праздника “Ждем птиц”! Я тоже их жду и хочу поделиться с вами своей проблемой.

Прошлой зимой
Сделал я скворечник новый,
Прикрепил его на дом.
Только вот скворец веселый
Не занял его потом.

Для него я так старался,
Но скворца я не дождался!
Ну когда же, наконец,
Прилетит ко мне скворец?

Дети. *1-й.*

Незнайка, а ты правильно сделал скворечник?

2-й.

Щелей в нем нет?

Незнайка.

Нет, наверное. Я не посмотрел.

3-й.

Если в скворечнике щели, то даже воробьи не станут в нем жить. Птицы не любят сквозняков.

4-й.

А леток ты правильно сделал?

Незнайка.

Правильно, наверное. Едва-едва мой кулак проходит... И крылечко сделал... Все как положено. Я на красивую картинку в книжке со стихами о птицах смотрел...

5-й.

При таком летке, как ты рассказываешь, птицам очень опасно вить гнездо в твоем домике. В нем от кошки не сбережешься. Твой кулачок почти как кошачья голова. А крылечко только поможет плутовке перетаскать из гнезда всех птенцов.

Незнайка.

Ну, ребята, это вы зря говорите. Мой Котофей умный. Я его хорошо кормлю. Он все понимает и скворцов обижать не будет.

6-й.

Может твой Котофей и умный, только вряд ли он знает, что за птичками охотиться глупо, да и птицы привыкли кошек бояться. Ведь ни одна кошка не упустит возможности поохотиться

за легкой добычей.

7-й.

Еще не поздно сделать скворечник по всем правилам. Вот тебе чертеж и подробное описание, как что делать. Особенно обрати внимание на размеры. Это очень важно.

8-й.

Вешать скворечник нужно тоже по правилам, повыше и без наклона.

Незнайка.

Спасибо, ребята, ненапрасно я к вам пришел. Я непременно исправлю все, что у меня не так сделано, чтобы в этом году в моем домике обязательно поселился скворушка.

После этой сценки можно опять поиграть.

СОРОКИ И ГАЛКИ

Дети делятся на команды: одна — сороки, другая — галки. Команды становятся в центре игровой площадки спиной друг к другу. Ведущий называет: “Сороки”. Это значит, что сороки должны развернуться и догонять галок, которые от них убегают. Каждая сорока ловит ту галку, которая стояла к ней спиной. У каждой команды есть свой дом, за чертой на расстоянии примерно 10 м от центра площадки. Там ловить нельзя. Те, кто поймал и пойман, становятся болельщиками. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы либо все сороки, либо все галки. Выигрывает команда, в которой птицы быстрее летают и лучше ловят.

ПРИЛЕТЕЛИ ПТИЦЫ

Ведущий предупреждает детей:

— Я сейчас буду называть только птиц, но если вдруг ошибусь и вы услышите что-то другое, то можно топать или хлопать. Начинаем:

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Мухи и стрижи...

Дети топают.

Ведущий.
Что неправильно?
Дети.
Мухи!
Ведущий.
А мухи — это кто?
Дети.
Насекомые.
Ведущий.
Вы правы. Ну что ж, продолжим:

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Аисты, вороны,
Галки, *макароны!*..

Дети топают.
Ведущий.
Начинаем снова:

Прилетели птицы:
Голуби, *куницы!*..

Если дети не обращают внимания на куниц, ведущий объявляет счет:
— Один ноль в мою пользу. Куницы — вовсе не птицы. *Игра продолжается.*

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Страусы, чижи...

Если дети не отреагируют на страусов, еще одно штрафное очко. Ведь у страусов крылья почти полностью исчезли, и они летать не могут.

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Чибисы, чижи,
Гаички, стрижи,
Аисты, кукушки...
Даже *совки-сплюшки*...

Дети топают.
Ведущий.
Что такое? Не плюшки, а совки-сплюшки!
Дети.
Гаечки.
Ведущий.
Не гайки-гаечки, а птички гаички!

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Чибисы, чижи,
Галки и стрижи,
Комары, кукушки...

Дети топают.
Ведущий.

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Галки и стрижи,
Чибисы, чижи,
Аисты, кукушки,
Даже совки-сплюшки,
Лебеди, скворцы...
Все вы молодцы!

КТО КОГО ПЕРЕПОЕТ

Ведущий.

С песней праздник веселее,
Без нее нам жить нельзя,
Потому на конкурс песни
Приглашаем вас, друзья!

Дети разных команд соревнуются, кто больше знает песен, в которых упоминаются птицы. Например, "У дороги чибис...",

“Летите, голуби, летите...”, ”Воробьи на крышах спят...” и т. д.

Конкурс загадок можно начать стихотворением украинского поэта Л. Глибова в переводе Р. Заславского:

Ведущий.

Белобокая сорока
Прилетела издалека,
Не сказала, где была,
Но зато она, ребятки,
Очень хитрые загадки
На хвосте нам принесла.

Ищет целый день он крошки,
Ест букашек, червяков.
Зимовать не улетает,
Под карнизом обитает. *(Воробей)*

Он серенький на вид,
Но пеньем знаменит. *(Соловей)*

Вертится, стрекочет,
Весь день хлопочет. *(Сорока)*

Окраской — сероватая,
Повадкой — вороватая,
Крикунья хрипловатая —
Известная персона.
Кто она? *(Ворона)*

Он в берете ярко-красном,
В черной курточке атласной,

Он на дереве сидит
И стучит, стучит, стучит... *(Дятел)*

Он прилетает каждый год
Туда, где домик его ждет,
Чужие песни петь умеет,
А все же голос свой имеет. *(Скворец)*

Это старый наш знакомый,
Он живет на крыше дома —
Длинноногий, длиннохвостый,
Длинношеий, безголосый.
Он летает на охоту
За лягушками к болоту. *(Лист)*

Ей в ночь глухую не до сна.
Промысел ведет она. *(Сова)*

По лужку он важно ходит,
Из воды сухим выходит,
Носит красные ботинки,
Дарит мягкие перинки. *(Гусь)*

Проживает в странах жарких,
А в нежарких — в зоопарках.
И спесив он, и хвастлив,
Потому что хвост красив. *(Павлин)*

И петь не поет,
И летать не летает...
За что же тогда
Его птицей считают? *(Пингвин, страус)*

Скажите мне, какой чудак
И днем, и ночью носит фрак? *(Пингвин)*

Не найдешь ли ты такого
Удивительного слова:
Если буква в нем меняется,
Птица в рыбу превращается? *(Фазан— сазан)*

— Может ли страус (пингвин) назвать себя птицей?
— Нет, он не умеет говорить.

Скороговорки
Ведущий.

Кто за мною без ошибки
Быстро фразу повторит,
В этом конкурсе сегодня
Непременно победит!

* * *

Глядят грачата на галчат,
Глядят галчата на грачат.
Ю. Жаркой

Цапнула цапля черные чернила.
Черная цапля циркулем чертила.
И. Токмакова

За проселком, у поселка
В поле пела перепелка.
Перепел прилетел,
Перепелку перепел.
Г. Сатир

Задачи
Ведущий.

Вот забавная задача
Ожидает смельчаков.
Пожелаем им удачи
Выходите! Кто готов?

* * *

Если знаешь ты таблицу,
На вопрос ответишь смело,
Сколько птичек-невеличек
На кормушку прилетело?
Воробьев драчливых пара
И синичек тоже пара,
Пара сизых голубей
И две пары снегирей.
А. Сластникова

* * *

Подогрела
Чайка
Чайник,
Пригласила
Девять
Чаек:
— Приходите
Все на чай!

Сколько
Чаек?
Отвечай!
Г. Сатир

НЕ СОРОКА, НЕ ВОРОНА...

Игру проводят два ведущих. Каждый имеет набор карточек с изображением птиц. Для первой команды — снегирь, аист, удод, воробей, пингвин, синица, зяблик, сорока; для второй — голубь, дятел, сова, кукушка, страус, чайка, глухарь, ворона.

Ведущий первой команды быстро показывает карточку любому своему игроку и при этом говорит:

Не сорока, не ворона и не чайка,

А какая это птица? Отгадай-ка!

Ответ должен быть полным: “Не сорока, не ворона, а снегирь!” Назвал птицу правильно — команде очко, не узнал птицу — проси о помощи свою команду: не теряя времени, возьми за руку того, кто ответит за тебя. Если товарищ ответил без промедления, команда получает только пол-очка, нет — полочка сгорает.

Ведущий второй команды говорит немного иные слова:

Не сорока, не ворона, не синица.

Так скажи-ка, как зовется эта птица?

Ведущие обращаются поочередно то к одной, то к другой команде, показывая карточки разным игрокам.

Праздник можно закончить веселыми призами: тем, кто сделал хороший скворечник, сумел его ловко повесить; тем, кто на празднике от души веселился сам и веселил других.

Советы педагогу. Игровую программу нужно проводить после того, как сделано главное — развешены гнездовья. Дети собираются все вместе, и очень важно, чтобы им было весело и интересно. Нельзя превращать этот праздник в длительное декламирование стихов об одном и том же или еще хуже — в заслушивание докладов либо в конкурс типа экзаменов. Это быстро надоедает детям.

В развлекательной программе праздника должны присутствовать движение, смех, юмор, игры, шутки, музыка.

Здесь предложен ряд игр, которые любят дети. Подвижные игры не требуют подготовки. Но чтобы успешно провести

конкурсные игры, в которых идет соревнование на знание птиц и стихов, загадок, песен, скороговорок, детей, конечно, нужно готовить, предложив им заранее выучить тот или иной стишок, всем разные. Конкурс песен тоже возможен, если с детьми разучивали песни о птицах на музыкальных занятиях или если было организовано прослушивание песен о птицах в записи.

Сценка с Незнайкой будет особенно интересна младшим детям, которые еще не могут самостоятельно делать скворечники и участвуют в празднике как гости.

В игру “Десять птичек — стайка...” можно включить и других птиц, например “эта птица — конек, ну а это — королек” и т.д.

Игру “Не сорока, не ворона...” хорошо использовать не только на празднике и во время отдыха, но и как дидактическую игру. Карточки для игры должны быть разложены в определенном порядке, продуманном педагогом, например, так, как предложено выше в этом пособии, поскольку, несмотря на то, что в обращении есть слова: “Не сорока, не ворона...”, в ходе игры карточки с этими птицами попадаются. Не годится, чтобы игра начиналась сразу с закавык. Нельзя, например, ответить так: “Не сорока, не ворона, а ворона... ”. Детям нужно подумать, как сделать ответ логичным. Например: “Не синица, не сорока, а ворона!”

В список птиц можно вносить изменения, используя имеющиеся картинки, с учетом подготовки детей.

Если вы заведомо уверены, что все дети знают о том, что страус и пингвин не летают, то когда попадают карточки с нелетающими птицами, нужно обратить внимание детей на это шутливыми вопросами. Если ребенок затрудняется с ответом, ведущий обращается ко всем игрокам:

— Скажите-ка, синица — это птица? Дети дружно отвечают правильно. А пингвин кто?

Если в ответах есть разнобой, ведущий с улыбкой и доброй шуткой вносит ясность:

— Летать и бегать пингвины не могут. Эти птицы хорошо плавают и ныряют. Их крылья превратились в ласты, которые во время плавания под водой вращаются в плечевом суставе почти винтообразно. Питаются пингвины рыбой и морскими животными.

Страусы очень крупные птицы: высотой до 2,7 м и массой более 50 кг. Летать они не могут, но отлично бегают. У них длинные сильные ноги, а крылья почти полностью исчезли. Игры должны проходить в бодром темпе.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ КНИГИ И ПЕСНИ О ПРИРОДЕ

Педагогические задачи. Расширять знания детей о природе, привлекая их к чтению и запоминанию замечательных произведений писателей-природоведов. Способствовать тому, чтобы дети знали песни о красоте родной природы, призывающие к бережному отношению к ней.

Содержание и методика. Для конкурсов можно использовать элементы телевизионных игр “Поле чудес” и “Отгадай мелодию”. Дети любят смотреть эти игровые программы и мечтают быть их участниками. Понимая, что эта мечта почти несбыточна, они с энтузиазмом готовятся и участвуют в игре, организуемой для них в школе.

Проведение конкурсных игр в обычной школьной обстановке требует некоторых изменений и импровизации. Игры включают несколько туров.

Чтобы привлечь к игре всех детей, класс делят на три команды, которые соревнуются между собой. Один и тот же игрок имеет возможность назвать только одну букву. Даже если он ее отгадывает, эстафета переходит от одного к другому члену команды. Очки складываются в общекомандное достижение. После участия в отгадывании букв всех членов команды букву называет снова первый. За каждое отгаданное слово команда получает сто очков, а за неправильно названную букву с команды снимают по одному очку. Любой член команды, как только он может назвать все слово, записывает его на листочке, указав свое имя, отдает ведущему и выбывает из игры. Команде при этом за верный ответ начисляются дополнительные очки. Если же слово названо неправильно, с общекомандной суммы снимается половина очков.

Побеждает команда, которая не только наберет большее количество очков, но и кратко расскажет, о чем отгаданное произведение, назовет его героев.

Следующий тур — художественное чтение или короткая сценка из произведения писателя-природоведа. Ребята из команды-соперницы должны назвать, из какого произведения прочитан отрывок или поставлена сценка, кто главные герои, а также при каких обстоятельствах произошло то, о чем прочитано или разыграно в сценке. Команды получают баллы и за художественное исполнение, и за отгадывание.

Следующий тур — отгадывание кроссворда, подготовленного командой-соперницей заранее. Кроссворды содержат одинаковое число вопросов. Все три команды отгадывают их одновременно. Большее число очков получает команда, которая правильно и быстро ответит на вопросы кроссворда. Команда, составившая быстро угаданный кроссворд, тоже получает очко за хорошие

вопросы. Кроссворды необязательно должны быть геометрически правильными. До игры учитель-организатор выбирает для конкурса наиболее удачные.

Следующий тур — “Отгадай мелодию”. На любом музыкальном инструменте исполняются один-два такта песни о природе. Команды должны отгадать песню, и все вместе спеть хотя бы припев. Это создает хорошее настроение.

Можно провести также музыкальный конкурс “Кто кого перепоет”. Каждая команда поет любимую песню о природе и бережном отношении к ней. Наибольшее число очков получает команда, исполнившая больше других таких песен. Обязательное условие: песня должна быть посвящена природе или ее сохранению.

Педагогические задачи. Подготовку к игре “Поле чудес” начинают заранее, объявляя темой игры творчество одного — трех писателей, посвятивших свои книги природе. Это может быть творчество В. Бианки, М. Пришвина, Н. Сладкова, Г. Скребицкого, Н. Надеждиной, Н. Павловой, А. Плешакова, Е. Чарушина, Г. Снегирева, Ю. Дмитриева и многих других. Важно, чтобы книги писателя, произведения которого будут включены в игровую программу, были в достаточном количестве в библиотеках и дети имели возможность их прочитать.

Удобно проводить этот конкурс по книге “Экологические сказки” (Мн., “Асар”, 1997 г.). Для отгадывания слов можно предложить назвать писателей, экологические сказки которых вошли в эту книгу. Для первой команды — это Б. Заходер, для второй — Н. Надеждина, для третьей — Э. Успенский.

После того, как команды отгадали все буквы и назвали эти имена, они должны ответить на вопросы, которые позволят понять, помнят ли дети содержание сказок из книги, которая предложена им для подготовки к игре:

— Какие экологические сказки писателя вы знаете?

— Кто главный герой той или иной экологической сказки из книги, по которой проводится игра?

— Какое экологическое содержание в той или иной сказке? и т.д.

В предложенную для игры книгу включены сказки Б. Заходера: “Серая звездочка” — о пищевых связях жабы в сообществе, ее значении в природе и занимаемой ею экологической нише; “Сказка про Всех на Свете” рассказывает о том, как легко нарушить природное равновесие, исключив из общего многообразия экосистемы хотя бы один вид.

В сказке Н. Надеждиной “Девочка Брусничка и Лесной дед” говорится о щедрости леса, а в другой ее сказке “Не уходи, Аук!”

повествуется о бедах, которые преследуют людей, когда уходит лес. В этих сказках писательница рассказывает о значении леса для людей, призывает беречь и ценить природу.

Э. Успенскому принадлежит сказка “Отпуск Крокодила Гены”, в которой Чебурашка, Крокодил Гена и даже Старуха Шапокляк становятся защитниками природы. В этой сказке с юмором показана неприглядность потребительского отдыха на природе и пагубное воздействие на природу производств, загрязняющих и оскверняющих все вокруг.

Многие сказки в этой книге годятся и для инсценировок.

В процессе подготовки к музыкальным конкурсам детям нужно дать послушать магнитофонные записи, пластинки с песнями о природе, учителю пения позаниматься с детьми и правильно их сориентировать. Иногда ребята исполняют на таких конкурсах песни, в которых только упоминается какой-то объект природы, а песня совсем о другом, например “Ой, цветет калина...” или “Что стоишь, качаясь, тонкая рябина?”. При всей красоте этих песен, они не должны засчитываться, потому что на другую тему.

Если успехи команд одинаковые и выбрать победителей непросто, можно провести дополнительные конкурсы: “Кто назовет больше писателей, посвятивших свое творчество природе?” Каждая команда составляет список на отдельном листке и сдает ведущему.

Аналогично можно провести конкурсы: “Композиторы, посвятившие свои произведения природе”; “Художники-пейзажисты”. Кроме того, капитанам команд можно предложить ответить на следующие вопросы:

— Что значит любить природу?

— Что делают члены команды для охраны природы родного края?

— Что нужно делать, чтобы природа не скудела?

— Чем объяснить, что некоторые “любители” природы ведут себя по отношению к ней варварски?

Вся команда может подготовить материал, призывающий беречь природу.

Побеждает команда, члены которой дадут наиболее полные и точные ответы, сделают интересные плакаты о необходимости охранять природу.

Издательство благодарит Белорусский институт проблем культуры в лице ведущего методиста К.Л. Лабчевской за участие в издании книги

Для детей среднего и старшего школьного возраста

Книжная серия “Праздник в школе”

ДЕЛУ - ВРЕМЯ, ПОТЕХЕ - ЧАС
ИГРЫ
ВИКТОРИНЫ
КОНКУРСЫ
СЦЕНАРИИ

Редактор-составитель *Л.И. Жук*
Художественно-технические редакторы *В. М. Жук*, *А. П. Красинская*
Компьютерный набор *И.А. Лукина*, *Ж.В. Финевич*
Корректор *Н.В. Федоренко*

Подписано в печать 3.05.99 г. Формат 60x84/16. Бумага газетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 8,0. Тираж 15000 экз. Заказ № 1307.
Издательское ООО “Красико-Принт”. Лицензия ЛВ № 84 от 26.11.1997 г.
220114, г. Минск, пр-т Ф. Скорины, 155, корп. 2.
Отпечатано с готовых диапозитивов заказчика в типографии издательства “Белорусский Дом печати”. 220013, г. Минск, пр-т Ф. Скорины, 79.

ПРАЗДНИК Серия В ШКОЛЕ

«Праздник в школе»-книжная серия для учителей, родителей и школьников. Очередная книга этой серии «Карнавальный серпантин» включает:

- **Новый год**
- **Рождество**

В любом отделении «Белпочты», пункте «Белсоюзпечать» можно оформить подписку на серию «Праздник в школе».
Подписной индекс 74931.
По вопросам приобретения мелкооптовых партий книг обращаться в издательство «Красико-Принт»
по тел./факс (8-0172) 220-70-39

ISBN 985-6261-61-9
9 799856 261611 >